NUMERO 329

WWW.THEGAMESMACHINE.IT

THE GAMES machine

FARCRY PRIMAL

UBISOFT CI RIPORTA ALL'ETÀ DELLA PIETRA

2016 • Mensile • N°329 • €5,90

FOTOGRAFIA VIRTUALE
QUANDO L'OTTAVA ARTE INCONTRA I VIDEOGIOCHI!

XCOM 2
SIETE PRONTI A (RI)AFFRONTARE LA MINACCIA ALIENA DI FIRAXIS?

FEBBRAIO 2016

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA SPED. IN ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, S/NA

SOUND BLASTER X PRO-GAMING

CLEARER LOUDER HARDER BETTER

La nostra passione per il suono ci ha portati alla creazione di Sound BlasterX

PC • MAC • ANDROID • iOS • PS4 • XBOX ONE

Sound BlasterX **H7**

CUFFIE CON SISTEMA AUDIO SURROUND HD 7.1

- Sistema audio surround 7.1
- Struttura rinforzata in acciaio e alluminio
- Driver FullSpectrum da 50mm
- Microfono removibile che riduce il rumore
- Telecomando inline con controllo del volume e del playback
- Padiglioni realizzati con morbidi cuscinetti rivestiti in pelle
- Funzionalità Dual-Mode analogica/USB
- Padiglioni illuminati con effetto pulsante personalizzabile

Sound BlasterX **H5**

CUFFIE CON MICROFONO DA GIOCO ANALOGICHE PROFESSIONALI

- Fascia in acciaio rinforzato e struttura in alluminio
- Driver FullSpectrum da 50mm
- Microfono removibile che riduce il rumore
- Telecomando inline con controllo del volume e del playback
- Padiglioni realizzati con morbidi cuscinetti rivestiti in pelle

Sound BlasterX **H3**

CUFFIE CON MICROFONO DA GIOCO ANALOGICHE PORTATILI

- Struttura pieghevole e a lunga durata
- Leggere e confortevoli
- Driver FullSpectrum da 40mm
- Microfono removibile che riduce il rumore

Sound BlasterX **P5**

CUFFIE CON MICROFONO DA GIOCO IN-EAR AD ALTE PRESTAZIONI

- Driver FullSpectrum da 7 mm sintonizzati in maniera professionale
- Microfono omnidirezionale
- Diaframma rivestito in titanio
- Design a bassa impedenza e alta sensibilità
- Isolamento dal rumore avanzato con soffici auricolari a spirale

Sound BlasterX **G5**

SCHEDA AUDIO PORTATILE HD 7.1 CON AMPLIFICATORE PER CUFFIE

- Processore audio SB-Axx1 dedicato
- Convertitore audio digitale (DAC) USB 7.1 da 120 dB a 24-bit/192 kHz virtuale e amplificatore per cuffie
- Connettività multiplattaforma
- Controlli integrati di volume e audio

SCONTO DEL 20% UTILIZZANDO IL CODICE PROMOZIONALE **TGMOFFER**

@ IT.CREATIVE.COM

L'OFFERTA È VALIDA FINO ALL'11 FEBBRAIO 2016

CREATIVE®

BlasterX.com

EDITORIALE

La Griglia
TRATTORIA & PIZZERIA
CASTELFRANCO EMILIA
DAL 2016
Piazza Giuseppe Garibaldi 15
41013 Castelfranco Emilia (MO)
Tel. +39 059 926146

Il 2016 è iniziato maluccio per i videogiochi, almeno per come ce li racconta la stampa generalista. Un articolo pubblicato su repubblica.it nei primi giorni di gennaio racconta del primo lavoro di un giovane team di sviluppo romano: "I videogame da milioni di dollari ora si sviluppano in cameretta". E già dal titolo, uno capisce che l'autrice del pezzo, Arianna Di Cori, di questo mondo non ne capisce poi granché. Andando avanti si trovano perle come "Fino a pochi anni fa esistevano soltanto gli studios milionari, le console, cartucce e cd venduti a caro prezzo, ma soprattutto una tecnologia quasi inarrivabile" (come se l'industria dell'informatica tutta, Apple compresa, non sia nata in uno scantinato o in un garage), **si leggono riferimenti a fantomatici "cervelloni" manco fossimo negli anni Sessanta**, e a quanto un progetto del genere rischi di mandare in fumo i piani "miliardari (sic) dei grossi produttori". Ma il messaggio peggiore sta tutto nella frase: "In un mese i Black Mist hanno guadagnato i loro primi mille euro: non male considerato che per realizzarlo ne hanno spesi 30". Come se le spese vive per l'acquisto di "pacchetti grafici " fossero le uniche che contano davvero, mentre le ore di lavoro, le notti passate a pensare, programmare, fare debug, i costi "nascosti" - ma neppure troppo – dell'attrezzatura, della casa (pardon, cameretta) in cui i quattro lavorano e tutto il resto non contassero niente.
Altro che Far Cry Primal: un articolo del genere, specialmente pubblicato su una testata di quell'importanza, rischia di riportare il dibattito sui videogiochi in Italia ai tempi dell'età della pietra. Perché poi, in Parlamento, **realtà come AESVI devono discutere di videogiochi con il legislatore, strappando con le unghie e con i denti ogni centimetro di dignità per il medium videoludico** (e magari un supporto concreto, e parlo di agevolazioni fiscali, finanziamenti, mica pizza e fichi), e hai voglia a parlare di industria sempre più importante nel nostro Paese, a discettare di indotto e di PIL, quando arriva il primo che passa a dire che spendendo 30 euro ne guadagni milioni.
Alla fine della buriana, che anche questa comunque passa, rimangono due riflessioni. La prima, già fatta in altra sede, è più che altro un'inquietante domanda sullo stato dell'informazione nel nostro paese. **Articoli del genere li "sgamiamo" facilmente, perché conosciamo i videogiochi come le nostre tasche. Possiamo dire lo stesso anche per quel che viene scritto di economia, politica estera, sanità?** Chi ci assicura che problemi ben più importanti non vengano trattati con la medesima leggerezza? Seconda riflessione: **con pezzi del genere, la linea editoriale di un giornale rischia di sembrare un pochetto contraddittoria, se non ai limiti dello schizofrenico**. Mi stai dicendo che posso costruirmi una carriera e realizzare i miei sogni con trenta euro e una tavoletta grafica, proprio con quegli stessi videogiochi che fino a ieri demonizzavi e descrivevi come "summa teologica di tutti i mali"? Boh. Nel dubbio, scelgo TGM.

UN ARTICOLO COME QUELLO DI REPUBBLICA.IT RISCHIA DI RIPORTARE IL DIBATTITO SUI VIDEOGIOCHI ALL'ETÀ DELLA PIETRA

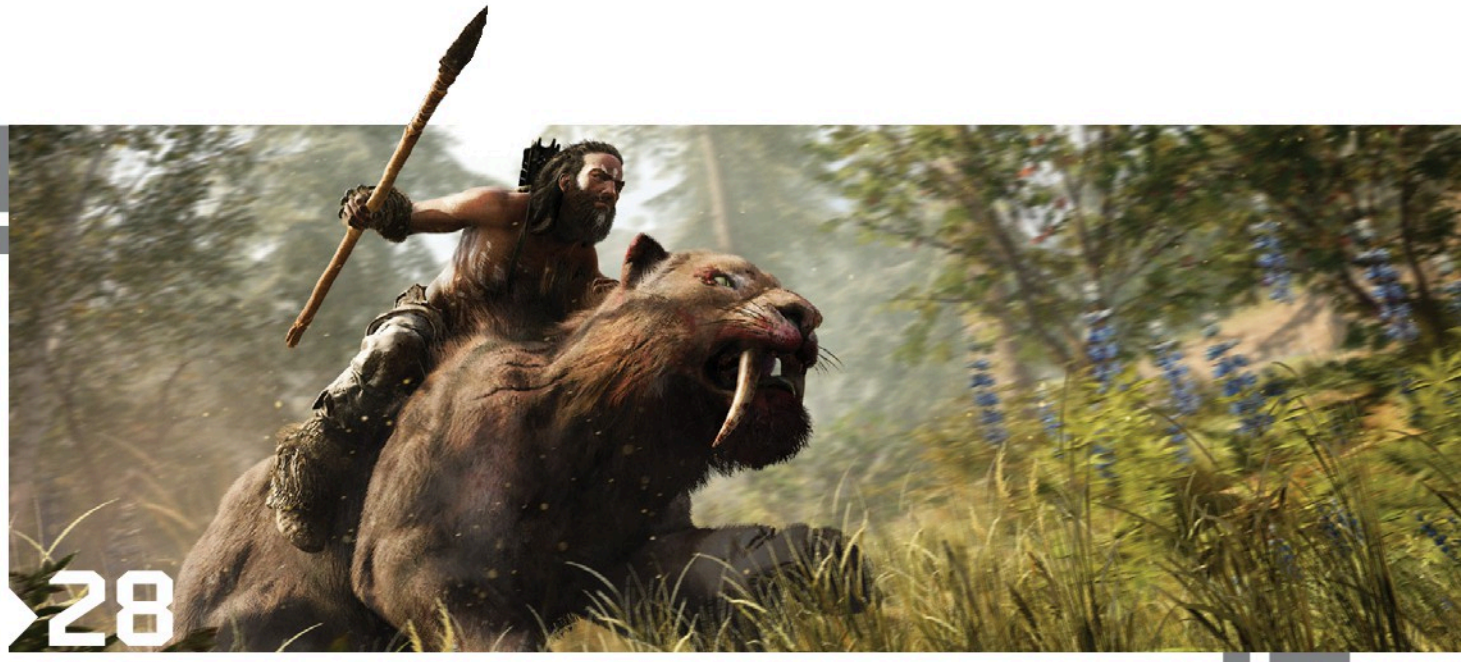
Buona lettura,
Claudio "keiser" Todeschini
keiser@thegamesmachine.it

SOMMARIO

RUBRICHE

3 Editoriale
4 Sommario
6 Voci di corridoio
8 Speciale Oculus
26 Kikko's Intro
82 TGM Classic
85 IndieZone
92 Hardware
98 TecnoTGM
100 Mobile Machine
102 Time Machine Reloaded
106 ConsoleMania Corner
108 TGM Mail
110 Così parlò Sabaku
113 Backstage

ISCRIVITI ANCHE TU AL NUOVO FORUM DI THE GAMES MACHINE!



DOSSIER

10 Fotografia virtuale
22 Prehistoric Mayhem

PREVIEW

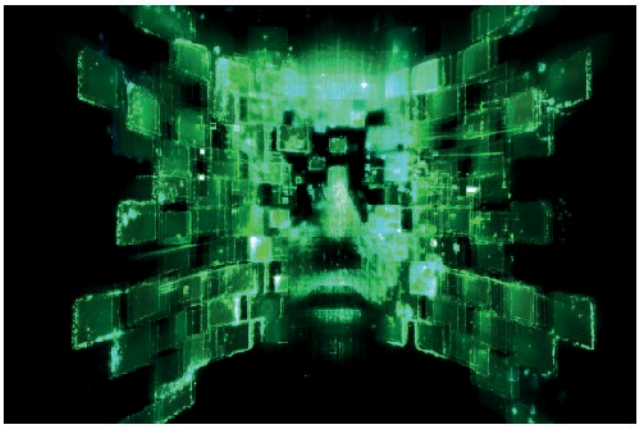
28 Far Cry Primal
34 XCOM 2
40 Star Citizen 2.0
46 Layers of Fear

REVIEW

48 Dragon's Dogma: Dark Arisen
54 DiRT Rally
58 Mechwarrior Online
62 Lightning Returns: Final Fantasy XIII
66 Final Fantasy VI
68 Assassin's Creed Chronicles: India
70 Foosball World Tour
72 UnderRail
74 King's Quest Ep2: Rubble Without a Cause
76 The Mean Greens: Plastic Warfare
78 World of Tanks: Generals
80 The Sims 4: Usciamo Insieme

RITORNA SYSTEM SHOCK!

Dopo i teasing delle scorse settimane, Otherside Entertainment ha annunciato ufficialmente System Shock 3, il nuovo capitolo della storica serie action/RPG. Se il nome dello sviluppatore vi è poco noto, sappiate di essere in buona compagnia: OtherSide è uno studio relativamente giovane, fondato con l'obiettivo di dedicarsi al reboot di franchise classici. Oltre a SS3, infatti, il team sta lavorando a Underworld Ascendant. Il percorso che l'ha condotto fin qui è stato piuttosto lungo e travagliato: per prima cosa, Otherside si è assicurata i diritti esclusivi per ogni nuova futura iterazione della serie, ma la svolta è arrivata solo dopo aver trovato un accordo con Night Dive Studios, che possiede il marchio System Shock. Al momento non sappiamo molto del gioco in sé, salvo che nel suo sviluppo saranno coinvolti alcuni ex Looking Glass, in particolare Paul Neurath, che ha supervisionato i primi due System Shock, e l'artista Robb Waters. Tornerà anche l'attrice Terri Brosius, che darà la voce a SHODAN. Incrociamo le dita.



KILLER INSTINCT ARRIVA SU PC

Insieme agli altri titoli in arrivo per Windows 10 nel corso del 2016 (e di cui parliamo in un'altra vocilla), Microsoft ha confermato l'arrivo di Killer Instinct Season 3 su PC entro il prossimo mese di marzo, ma solamente per chi possiede l'ultima versione del sistema operativo di Redmond: non sappiamo se il gioco girerà con le DirectX 12, di certo supporterà il crossplay con Xbox One. KIS3 offrirà un nuovo Dojo tutorial e un sacco di personaggi in più, tra cui Tusk e Kim Wu; tutti i lottatori del roster saranno opportunamente ri-bilanciati e leggermente modificati nelle mosse in modo da compensare le novità e le meccaniche di gioco inedite che verranno introdotte. Quali, tuttavia, non è ancora dato sapere. Per il momento accontentiamoci così.

KOJIMA SVILUPPA DA SOLO

Lasciatosi alle spalle la rottura con Konami, il game designer di **Metal Gear Solid** ha finalmente annunciato al mondo quel che tutti immaginavano, ossia che si sarebbe messo in proprio. Lo scorso dicembre ha infatti (ri)aperto i battenti **Kojima Productions**, studio indipendente che lavorerà a stretto contatto con **Sony** per lo sviluppo di una nuova serie in esclusiva per la console giapponese.

UN NUOVO CONAN ALL'ORIZZONTE

Dopo la collaborazione per **Age of Conan** di qualche anno fa, **Funcom** ha annunciato di aver siglato un nuovo accordo con Conan Properties. Nel corso del 2016 la software house norvegese pubblicherà tre nuovi giochi, uno dei quali sarà ispirato a **Conan il Barbaro**. Attendiamo nelle prossime settimane un annuncio ufficiale, e qualche informazione in più.

ACTIVISION COMPRA (PURE) MLG

Continua inarrestabile lo "shopping spree" di **Activision**. Che la casa di **Call of Duty** avesse più di una semplice infatuazione per gli esports era cosa che avevamo capito da qualche tempo, ma è diventata una storia seria solo all'inizio dell'anno, con l'acquisizione di **Major League Gaming**, che servirà da base per costruire la sua rete di eventi e trasmissioni (e)sportive, per dar vita a quella che **Bobby Kotick**, CEO di Activision, non ha paura di definire la "ESPN degli esport".

ANNUNCIATO ESCAPE FROM TARKOV

La giovane software house Battlestate sta lavorando al suo primo progetto, un action RPG online in prima persona che, per amore di semplificazione, potremmo definire la risposta russa a The Division di Ubisoft, non senza una spruzzatina di S.T.A.L.K.E.R., che non guasta mai. I punti di contatto non sono pochi, del resto, a cominciare dalla città aperta e liberamente esplorabile di Tarkov, nella regione fittizia di Norvinsk, sedici chilometri quadrati di vie e palazzi in cui due organizzazioni militari (USEC e BEAR) combattono per il controllo di un territorio in preda all'anarchia più completa. EfT porrà l'accento sulla storia, sul realismo della simulazione, sugli elementi survival e sul combattimento in squadra, senza dimenticare esplorazione e attività secondarie, che spazieranno dallo scambio di merce di contrabbando all'apertura di esercizi commerciali veri e propri. Tecnicamente notevole a vedersi (sul sito ufficiale escapefromtarkov.com trovate i primi filmati della versione alpha), il gioco vanterà una discreta ricchezza di ambientazioni, condizioni meteo variabili e cicli giorno/notte, un inventario gestito in maniera estremamente realistica (con necessità di container e kit di backup in caso di morte), numerose variabili per la "cura" del proprio personaggio, dalla pressione sanguigna al livello di idratazione, passando per contusioni e livello di fatica, oltre a una progressione molto ramificata. Il gioco ci pare promettente assai, e ci riserviamo di tornare a parlarne in maniera più approfondita nei prossimi mesi.

ASSASSIN'S CREED DIVENTA BIENNALE?

Prendete questa notizia con le manciate di sale che merita: stando ad alcune indiscrezioni, la serie "maggiore" di Ubisoft potrebbe, per la prima volta dal 2008, saltare un anno e ritornare in grande spolvero nel 2017, con una nuova ambientazione (l'Egitto) e un gameplay profondamente rivisto, che dovrebbe accentuare maggiormente la componente ruolistica del gioco. Sempre secondo quanto si apprende in giro, ogni successiva uscita avrà cadenza biennale. La decisione di Ubisoft sarebbe maturata dopo l'uscita di Unity, flagellata da diversi problemi, in parte corretti con Syndicate, sulle cui vendite avrebbe però influito l'aura negativa del capitolo precedente. Non temano però gli appassionati della serie: quest'anno si potranno consolare con gli spin-off Chronicles, rispettivamente India (recensito su questo numero) e Russia, in arrivo il mese prossimo, e con l'arrivo nelle sale cinematografiche del primo film della serie.

LE NOVITÀ DI MICROSOFT PER WINDOWS 10

Insieme alla solita, istituzionale celebrazione dei successi di Xbox One per l'anno appena concluso, la casa di Redmond ha presentato una lista – sicuramente parziale, ma comunque ben nutrita – dei titoli che ci aspettano per il 2016, e che andiamo rapidamente a snocciolare: Halo Wars 2 in autunno, Fable Legends (beta) in primavera, il promettente ReCore, Sea of Thieves e Gigantic (di cui ci siamo occupati già un paio di mesi or sono), Killer Instinct: Season 3 a marzo, Gears of War: Ultimate Edition in primavera, Cobalt già da febbraio. A scanso di equivoci, tutti i giochi richiederanno obbligatoriamente Windows 10, a prescindere dal fatto che sfruttino o meno le DirectX 12. A questo punto, resta da capire se e quando arriveranno anche sui nostri monitor quelli che per ora rimangono esclusive Xbox One, ossia Gears of War 4, Crackdown 3 e Quantum Break di Remedy Entertainment.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE ARRIVERÀ SU STEAM

La notizia non è ancora confermata, ma non ci vuole un genio a pensare che prima o poi sarebbe successo: nelle scorse settimane è comparsa su **Steam** una voce relativa alla versione PC dell'ultimo titolo di **TheChineseRoom**, a conferma che l'esclusiva con Sony per l'uscita su PlayStation 4 era solo temporale.

NIENTE RISVEGLIO DELLA FORZA PER BATTLEFRONT

Electronic Arts e **DICE** hanno confermato una valanga di DLC in arrivo nei prossimi mesi per il loro **Star Wars: Battlefront**, ma nessuno di essi riprenderà personaggi o ambientazioni de **Il Risveglio della Forza** (oltre a quello già uscito sulla battaglia di **Jakku**, ovviamente) concentrandosi invece sulla prima trilogia cinematografica (quella bella, per intenderci). Per vestire i panni di Rey, del rissoso Kylo Ren o dello Stormtrooper ribelle Finn, insomma, toccherà aspettare probabilmente **Battlefront 2**.

UN DOCUMENTARIO PER PILLARS OF ETERNITY

All'indirizzo **tinyurl.com/pillarsdoc** potete guardarvi (previo esborso di 91 centesimi, poco più di un caffè) un dietro le quinte che racconta lo sviluppo e la creazione di **Pillars of Eternity** di **Obsidian**, dopo la campagna su Kickstarter del 2012, e di cui nei prossimi mesi arriverà la seconda, attesa espansione.

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE

Non ci sono moltissime novità questo mese, almeno per gli appassionati di videogiochi sul grande schermo: continuano le riprese sempre più travagliate del nuovo (e ultimo) **Resident Evil: The Final Chapter**, dopo l'incidente che ha coinvolto Olivia Jackson, la stuntman di Milla Jovovich, in seguito al quale ha perso un braccio. Una nota più positiva arriva dalla produzione di **Assassin's Creed**, il film tratto dalla serie di Ubisoft, di cui è stata finalmente resa pubblica la prima immagine. La pellicola vede protagonista Michael Fassbender (insieme a Marion Cotillard), nei duplici panni del guerriero spagnolo del quindicesimo secolo Aguilar e del suo discendente Callum Lynch, che grazie all'Animus potrà rivivere le memorie del suo antenato alla ricerca di un antico e preziosissimo artefatto. Come già accaduto per libri e fumetti, anche il film racconterà una storia parallela a quella raccontata nei videogiochi, e ne amplierà la portata. Quanto, lo scopriremo solo andando al cinema. Per finire, pare che siano finalmente stati definiti i ruoli di regista e sceneggiatore per il nuovo film di **Tomb Raider**, previsto per il 2017: dopo i nomi di Kathryn Bigelow e Catherine Hardwicke (Twilight), sulla poltrona di regia dovrebbe sedersi il semisconosciuto norvegese Roar Uthaug; per quanto riguarda la sceneggiatura, il nome definitivo dovrebbe essere quello di Geneva Robertson-Dworet, co-autore di Transformers 5, che prende il posto di Evan Daugherty (TMNT). In linea con quanto stiamo vedendo nella serie videoludica, anche il film si concentrerà sulle prime peripezie di Lara Croft, e la sua trasformazione nell'avventuriera che tutti conosciamo. Ancora nessuna indiscrezione sulla protagonista, che per questioni anagrafiche non potrà più essere Angelina Jolie. Qualche ipotesi?

RAFFICA DI ANNUNCI PER BANDAI NAMCO

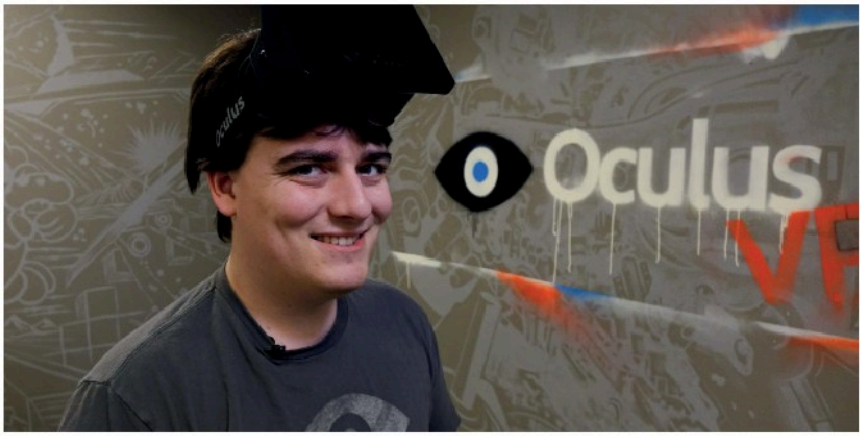
Con una scelta di comunicazione insolita, Bandai Namco ha deciso di svelare in un colpo solo gran parte delle principali novità che ci attendono il prossimo anno. Rimanendo solo nell'ambito PC, si comincia con God Eater Resurrection e God Eater 2 Rage Burst, due nuovi capitoli della serie inaugurata ormai sei anni fa sulle console portatili di Sony, in arrivo la prossima estate. Segue poi, ben più atteso, Tales of Berseria, l'ultimo episodio della serie "Tales of", che ci metterà nei panni della giovane Velvet, ragazza dotata di poteri speciali nella mano sinistra. Tornano gli artisti Mutsumi Inomata, Kosuke Fujishima, Minoru Iwamoto e Daigo Okumura, che daranno vita a molti dei personaggi del gioco, mentre le sequenze animate saranno curate dallo studio di animazione giapponese Ufotable. Si prosegue con Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4, che arriverà nei primissimi giorni di febbraio, insieme a Tales of Symphonia. Per gli appassionati dei grandi classici del passato, a primavera arriveranno su PC e console di nuova generazione Pac-Man, Galaga, Dig-Dug e Ms. Pac-Man, all'interno della serie Arcade Game.

IL PREZZO DELLA VR

Ovviamente ci riferiamo al prezzo della consumer version di Oculus Rift, 600 dollari in USA e addirittura 700 euro in Europa. Tra hater che non stanno più nella pelle, indifferenti che sogghignano e appassionati che si rotolano in terra per il dolore, la realtà virtuale è comunque arrivata tra noi, e non è detto che il suo corso inizi e finisca con la visione di Palmer Luckey.

Se questo fosse stato un articolo online, scritto a caldo dopo l'annuncio del prezzo di Oculus Rift, i toni probabilmente sarebbero stati diversi. Quattro anni di attesa, l'acquisto fiducioso del DK2 (col senno di poi, alla metà del prezzo finale) e la sistematica abbuffata di tutto ciò che già esiste nel gaming VR mi avevano spinto molto vicino alla crisi violenta, una volta che mi sono reso conto che, almeno per il capostipite dei moderni headset in realtà virtuale, l'annunciata rivoluzione sarebbe stata inizialmente appannaggio di pochi. Su questo sono d'accordo con Kikko e Claudio: in termini di uso e appeal commerciale, i visori VR non possono essere paragonati alle tecnologie, peraltro simili, dei telefoni cellulari, e nemmeno ai normali schermi o alle periferiche di controllo; la realtà virtuale, aggiungo io, è solo e unicamente la realtà virtuale, un'esperienza fino a oggi solo sognata dalla fantascienza ma che, ragionevolmente, ha bisogno di aggressività sul mercato per penetrare sotto lo strato di enthusiast – dunque di utenti esperti e/o facoltosissimi – dimostrando a tutti quanto sia lontana dal semplice 3D. Di base, proprio come la stereoscopia, la realtà virtuale si limita a offrire un nuovo tipo di fruizione, e solo secondariamente potrebbe influenzare e cambiare i contenuti dei prodotti (nel nostro caso, il gameplay di qualsiasi VG). D'altra parte, e questo va senz'altro riconosciuto a Oculus Rift, la dimostrazione pratica che la strada oggi è percorribile, che è possibile incamminarsi verso il progressivo perfezionamento degli headset e, così, di strabilianti esperienze virtuali, ha finito per coinvolgere la stampa generalista e, al contempo, muovere gli interessi di grosse realtà produttive, che si sono messe all'opera con progetti industriali veri e propri. HTC Vive e Playstation VR sono là fuori, e le scelte di Oculus Rift potrebbero (il condizionale è quanto mai necessario, in questi casi) avergli offerto un vantaggio mica da ridere.

PER AVER SUCCESSO, LA RV DEVE PENETRARE LO STRATO DI ENTHUSIAST PRONTI A TUTTO



LUCKEY HA SOTTOLINEATO L'ERRONEITÀ DEL CONFRONTO CON IL DK2, CONSIDERATE LE MIGLIORIE APPORTATE ALLA VERSIONE FINALE

VOGLIO ESSERE STEVE JOBS

Nei giorni successivi all'annuncio, le risposte del CEO di Oculus su Reddit hanno solo confermato la sua natura di affabile compagnone, sempre aperto al confronto verbale con la comunità, ma non hanno spostato più di tanto il nocciolo della questione. Palmer Luckey ha ammesso alcuni errori sul piano della comunicazione, in riferimento alla famosa soglia di 1500 dollari per un sistema completo VR, comprensiva di PC piuttosto performante, che al di fuori dei settori specifici dell'entertainment è stata spesso intesa come prezzo del visore (a sua volta interpretato dai meno informati come una macchina a sé stante, in stile Hololens); l'inventore di Oculus ha poi sottolineato la sostanziale erroneità del confronto con il Development Kit 2, considerate le differenze tecnologiche fra i modelli, oltre al fatto che il controller e i giochi in bundle – da alcuni indicati come corresponsabili del prezzo finale – non influiscono quasi per nulla sul costo del prodotto al consumatore (cosa che noi, ovviamente, immaginavamo già). Per quanto riguarda, però, la costruzione del prezzo finale, la somma delle migliorie ricordate da Luckey – Oled "build-for-VR" ad alta risoluzione e refresh, cuffie integrate, ottica e lenti di maggiore precisione, tracking system ancora più sensibile, affinamento delle meccaniche per un minor peso – non giustificano senza ulteriori spiegazioni il balzo di prezzo dal DK2. Risoluzione e ottiche a parte, che impegneranno nei prossimi anni ingegneri e case specializzate in VR, i lavori di affinamento o l'aggiunta dell'auricolare non sembrano costituire una voce particolarmente costosa, o almeno non così tanto da far decidere di cambiare in corsa una politica strombazzata ai quattro venti (la famosa "VR per tutti" della campagna Kickstarter, con previsioni di costo inferiori ai 400 dollari). Dal canto mio, devo ancora spiegarmi il perché, nonostante abbia davanti uno schermo stereoscopico, il DK2 e un PC pienamente VR-ready, l'idea di spendere 750 euro per la consumer version di Oculus non mi solletica nemmeno un po'. Come prima ipotesi, per un percorso che mi potrebbe anche portare dallo psicanalista, metterei subito una questione venale: banalmente, una spesa del genere non l'avevo nemmeno preventivata, partendo proprio dal prezzo ipotizzato per un sistema VR (un PC da 1000/1100 dollari, pensavo, con Oculus Rift a 400/500). In seconda battuta, ovviamente, ci sono ancora le speranze per una scelta commerciale più ragionevole da parte di Playstation VR e, soprattutto, di Vive per Steam, che tuttavia hanno rispettivamente un problema di hardware – immagino già le violenze sul dettaglio del giochi, pur di farli girare sulla PS4 – e una proposta addirittura irragionevole nella gestione dello spazio, come se tutti avessimo salotti da 50 metri quadrati. Di sicuro scopriremo presto il prezzo di Vive, ad Aprile, e magari butteremo un po' di saliva su un bundle che, nel caso di Valve, potrebbe addirittura diventare stellare. Nel frattempo, se permettete, piango.

La risoluzione degli schermi è un problema cruciale per la VR. Anche per questo, è facile che i modelli si susseguano di anno in anno.

FOTOGRAFIA VIRTUALE: ARTE O TURISMO?

C'È CHI NEI MONDI VIRTUALI VIVE FANTASTICHE AVVENTURE E C'È CHI INVECE CI FA DEI VIAGGI BELLISSIMI, OSSERVANDOLI PER QUELLO CHE SONO: UNIVERSI DI POSSIBILITÀ.

Testi e immagini di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Di sicuro conoscerete Duncan Harris. Magari il suo nome di battesimo non vi dice nulla, ma molto probabilmente avrete visto il frutto del suo lavoro: gli screenshot di Dead End Thrills (deadendthrills.com) sono conosciuti e apprezzati da tutti coloro che vedono nei mondi virtuali qualcosa in più di semplici luna park in cui vivere le proprie avventure. Fare gli screenshot è una parte importante della vita di ogni giornalista del settore – e oramai anche di molti videogiocatori – ed è proprio così che Duncan ha cominciato, prima di accorgersi che in ogni angolo di un videogioco, in ogni sequenza, ci fosse

IL LAVORO DEI FOTOGRAFI SCAVALCA I LIMITI DELLA FRUIZIONE CLASSICA DI UN VIDEOGIOCO

qualcosa in più di quello che appare entro il campo visivo del giocatore. Roland Barthes, parlando di cinema, ci dice che in ogni momento di una pellicola, in ogni inquadratura, c'è un piano espressivo non immediato, che il semiologo francese chiama "senso ottuso", ovvero un supplemento di significato che non si riduce né all'informazione che l'immagine offre, né al simbolo a cui rimanda. Il lavoro di Duncan Harris, così come quello di altri, pionieri, che si sono dati al turismo virtuale, inizia proprio dall'esplorazione e dallo scavalcamento dei limiti della fruizione classica di un videogame. Quando si rompono gli argini del consentito, o semplicemente si piegano le leggi imposte dai dev al servizio della pura espressività, il videogioco diventa qualcos'altro, o forse sprigiona solo un potenziale nascosto, che fa diventare ogni momento dell'azione qualcosa di molto più denso, sia esteticamente che formalmente. Ma, dunque, quando guardiamo uno screenshot fatto da un turista virtuale, cosa stiamo guardando? La magniloquente opera di grafici e software house, oppure l'intuizione di un'artista che riesce a vedere oltre i limiti del gioco? Insomma, di chi è l'immagine? A sentire chi, su commissione o per piacere, si diverte a fare il fotografo virtuale, lo scopo del lavoro è

The Witcher 3

Il capolavoro di CD Projekt è probabilmente il titolo che, nonostante non sia dotato di un photo mode integrato, si presta di più alla gaming photography. Il merito va a un mondo talmente bello che offre di continuo spunti e scorci meravigliosi, nonché possibilità tecniche davvero infinite. Questo avviene soprattutto grazie a una mod semplicissima da installare, che permette di abilitare la console di debug, grazie alla quale è possibile gestire il campo visivo al meglio, fermare il tempo, disabilitare l'interfaccia e regolare qualsiasi aspetto metereologico. Con un po' di pratica è possibile anche imparare a gestire la fauna e creare veri e propri set fotografici su misura, con tanto di comando per regolare la barba di Geralt, perché si sa che il make-up è tutto nella fotografia.

Star Wars Battlefront

La forza scorre potente in questo gioco, soprattutto dal punto di vista grafico. La chiave per ottenere fotografie degne di uno jedi sta nell'imparare a configurare al meglio SweetFX per dare un vero look cinematografico al già splendido lavoro svolto da DICE. Per quanto riguarda la vera e propria fase di scatto, essendo un titolo basato su Frostbite basta dotarsi dei Cinematic Tools sviluppati originariamente per Battlefront dallo sviluppatore indipendente finlandese Matti "Hattiwatti" Hietanen. Occhio, ovviamente, a smanettare solo in modalità offline, perché altrimenti trovarsi l'account Origin compromesso e bannato è un attimo.

magnificare, omaggiare e apprezzare i creatori degli universi diegetici e le loro doti tecniche e creative. Da fotografo nel mondo reale, però, mi chiedo: dovrei ringraziare la natura per regalarmi un soggetto estremamente significativo e il produttore della macchina fotografica per la mia attrezzatura? In parte sì, ma in fin dei conti, lo scatto è mio e il processo di creazione delle immagini prevede che io tenga conto delle regole del gioco: situazione di scatto e i suoi parametri fisici, i limiti dati dalla tecnologia e dalla logistica, la riproducibilità, o meno, dell'azione. Visto da fuori, almeno, il paragone regge, ed è il motivo che mi ha spinto a posare la reflex e le ottiche per dedicarmi all'esplorazione di mondi virtuali armato di tool più o meno comodi, mouse, tastiere e joypad. Anche il viaggio, in senso stretto, mi sembra paragonabile: al posto della macchina o altri mezzi, qui si tratta di scaricare giga su giga di mondi e panorami, e al posto di stratagemmi di scatto improvvisati, mi sono dovuto munire di trainer e software ad hoc. In entrambi i casi si tratta di avere tempo, pazienza, e un'incredibile curiosità.

LO SCENARIO PRESENTE

La prima volta che mi sono imbattuto in un'immagine, stampata, tratta da un mondo virtuale, ho pensato a Sherrie Levine, artista americana che, negli anni '80, ha dato vita alla corrente dell'appropriation art. Per farla breve, la Levine passò alla storia per scattare fotografie a foto già esistenti, offrendone un nuovo punto di vista, o per meglio dire una nuova visione. L'arte della Levine sta proprio nella conflittualità del processo creativo, o se vogliamo, nella scelta del soggetto da riportare alla luce. Il processo dell'artista americana è seminale per tutta l'arte postmoderna, che, con l'avvento del digitale è stata invasa da patchwork creativi di ogni genere e, pur senza addentrarsi nella diatriba della riproducibilità dell'arte, è ovvio che il proliferare di strumenti in grado di catturare, modificare e creare nuove opere a partire da qualcosa di già esistente amplifichi le potenzialità creative. Chi, in questo passaggio del tutto naturale, ci vede qualcosa di sbagliato, non ha ben chiaro che fra un punto e l'altro dello sviluppo dei linguaggi dell'uomo ci sono infinite sfumature intermedie e che, probabilmente, dalle immagini dei mondi virtuali nascerà qualcosa di nuovo. Il linguaggio del videogioco, di per sé ancora in uno stato di formazione ed evoluzione, non è altro che il frutto dell'interazione di differenti codici artistici ed espressivi mutuati da media precedenti. Nell'analizzare un processo di evoluzione mediatico, infatti, non bisogna mai dimenticare uno dei punti fondamentali individuati dal sociologo canadese Marshall McLuhan, che osserva come ogni nuovo medium contenga in sé il precedente. Questa verità assoluta risale al 1964, al tempo in cui secondo i più drammatici studiosi apocalittici, la tv avrebbe portato via dalle sale il cinema e distrutto la radio. Se McLuhan fosse vissuto un po' di più per assistere al pieno sviluppo dei videogiochi, avrebbe sicuramente posto il medium al crocevia di diversi linguaggi di comunicazione e sarebbe stato normale, secondo la sua ottica, trovare al suo interno diversi riferimenti espressivi. È normale, dunque, che dai videogiochi si possa creare qualcos'altro, qualcosa di diverso ma ugualmente valido dal punto di vista linguistico, un nuovo prodotto che esalti parte del potenziale implicito dell'opera stessa. Per farlo, però, c'è bisogno di saper vedere, scegliere e riuscire a estrapolare quel potenziale e dargli una forma tale da poter essere

OSSERVANDO UNO SCREENSHOT FATTO DA UN TURISTA VIRTUALE, COSA STIAMO GUARDANDO?

GC PD
GCPD
BANK OF GOTHAM

Batman: Arkham Knight

Dovete sapere che, se lavorativamente la maggior parte delle mie foto riguardano la danza e lo sport, nel tempo libero amo fotografare architettura contemporanea. Da questo punto di vista, il photo mode dell'ultimo capitolo della saga del cavaliere mascherato non mi ha fatto impazzire, ma ha una modalità fotografica da fare spavento. Il merito, come ho già avuto modo di sottolineare, va soprattutto cercato nella possibilità di gestire senza ansia il campo visivo e la profondità: è come scegliere l'ottica della propria macchina fotografica. Decidere se sfocare lo sfondo o, come in questo caso, tenere tutto a fuoco è una libertà stilistica importante, e racchiude l'intero spirito della fotografia. Alla fine ho "chiuso" tutto e ho cercato di cogliere quanti più dettagli possibili di Gotham City. Certo, il risultato è un po' da cartolina, ma trovo che riesca a raccontare in maniera efficace tutto quello che c'è da sapere sulla città di Bruce Wayne. Tra l'altro, se notate bene c'è una leggera deformazione grandangolare che si può apprezzare ai lati dell'immagine: la restituzione dell'effetto ottico che avremmo ottenuto se avessimo scattato questa foto nella realtà è a dir poco magistrale, e mi ha commosso tanto. Arkham Knight è interessante proprio perché ci mette a disposizione un contesto urbano altamente fotogenico e pieno di tagli di luce estrema: più che da reportage rappresenta un perfetto sandbox per immagini ad alto contrasto e, appunto, scatti architettonici. La prossima città di cui voglio immortalare le architetture è sicuramente Glass City, e spero vivamente che Mirror's Edge Catalyst sia dotato di photo mode (in alternativa, essendo un gioco basato su Frostbite, credo che la soluzione si troverà comunque...).

DAI VIDEOGIOCHI SI PUÒ CREARE QUALCOSA DI NUOVO E UGUALMENTE VALIDO DAL PUNTO DI VISTA LINGUISTICO

indipendente. È in quel momento che lo screenshot diventa qualcosa di più di un'immagine statica di gioco. E infatti, guardando alle immagini dei fotografi virtuali, a volte è difficile scorgere il titolo di partenza o, comunque, i punti di vista offerti regalano un significato diverso a momenti che ognuno di noi ha vissuto o può vivere giocando a un determinato titolo.

D'altronde, è la stessa identica cosa che accade quotidianamente con la fotografia: se pensiamo a qualunque immagine prodotta al di fuori di un set appositamente costruito, in linea di massima si tratta di momenti e soggetti accessibili a chiunque, resi indimenticabili grazie alla sensibilità di un artista. Se vogliamo, per tirare in ballo sempre Barthes, la fotografia di per sé è un atto di riappropriazione e riproduzione, dato che l'immagine è nulla senza il suo referente, ovvero l'oggetto ritratto. Quando Duncan Harris, in diverse interviste, sostiene che la sua poetica dell'immagine punti alla trasparenza più totale, penso che in realtà la sua sia pura utopia: nei suoi screenshot perfetti e incredibilmente vividi c'è molto di più dei giochi che ritrae e molto di sé.

Shadow of Mordor

L'Ombra di Mordor ha uno di quei photo mode che fa il suo sporco lavoro soprattutto nelle scene di azione. Complice il sistema di combattimento spettacolare e pieno di "final moves", il titolo ambientato nella Terra di Mezzo è un gioco da tenere in considerazione per scatti dinamici e molto scenografici. L'unico problema nel fotografare queste sequenze è riuscire a cogliere il momento giusto mentre si combatte e, soprattutto, sperare che l'immagine restituita sia priva di brutte compenetrazioni. Una buona alternativa è costituita da Mad Max.

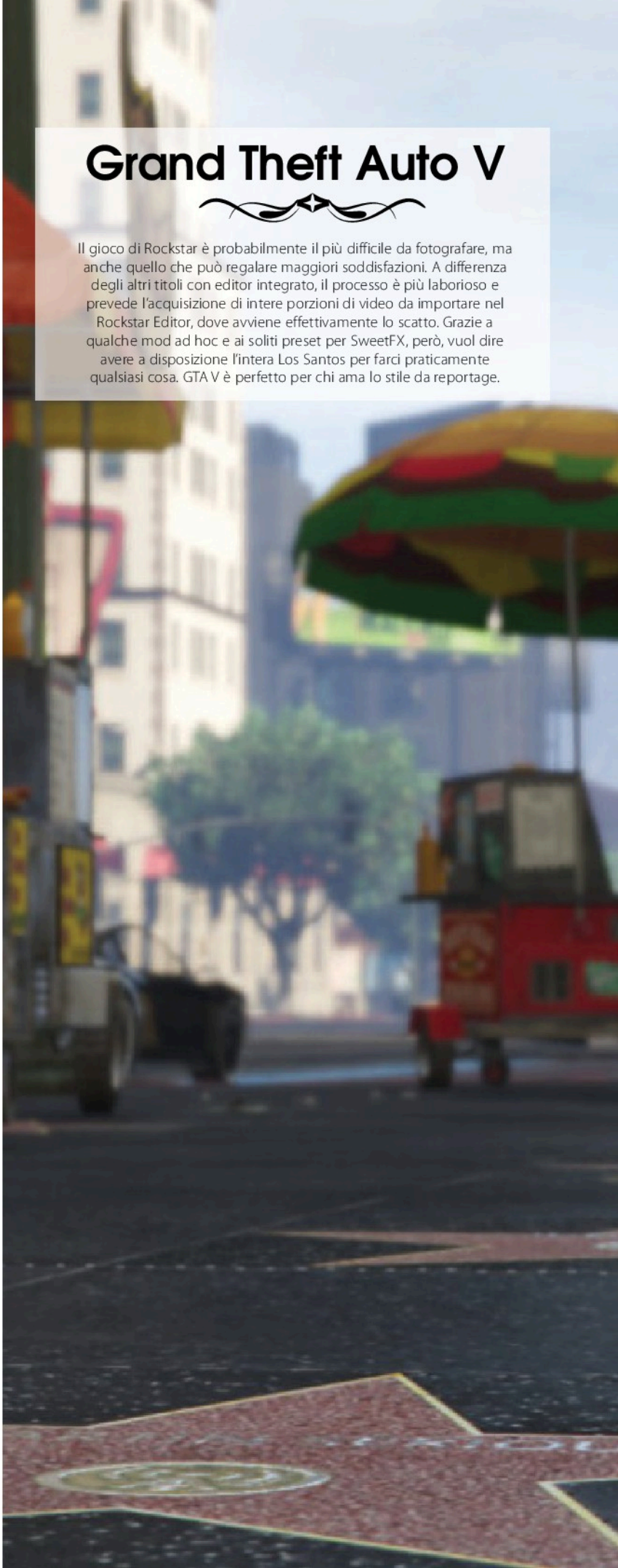
D'altronde, a parità di mezzi e fintanto che ci limitiamo alla produzione di immagini all'interno di un universo chiuso quale può essere un videogioco, se l'autore conta poco, dovremmo avere una produzione di immagini grossomodo omogenea. E invece basta guardare i lavori di Josh Taylor (joshtaylorcreative.com), Leo Sang (vee-r.tumblr.com), James Pollock (virtualgeographic.tumblr.com), Eron Rauch (eronrauch.com), Emanuele Bresciani (electricblueskies.com), Karl Smith (illsnapmatix.com) o i miei (goffi) tentativi di costruire un percorso fotografico per questo articolo per osservare stili, gusti e tecniche diversi. Basta questo a definire la gaming photography un'arte? Forse no, ma sicuramente è sufficiente per approcciarsi al fenomeno scevri da pregiudizi e con l'idea di star assistendo a qualcosa di vivo e meraviglioso, come la nascita di un nuovo linguaggio espressivo.

LO SCATTO ANALOGICO

Dopo essermi osservato intorno e aver analizzato il fenomeno dal punto di vista prettamente teorico, continuo a essere dell'idea che l'analogia tra fotografia classica e turismo virtuale sia valida e sensata. Anche nella gaming photography c'è una tradizione che, da un certo punto di vista, si può chiamare analogica. Non c'entrano pellicole e processi chimici, ma l'industriarsi in maniera totalmente artigianale davanti a un problema: rompere il gioco. Il principio della fotografia virtuale è totalmente dipendente dal modding: bisogna entrare nel codice e trovare il sistema di liberare il punto di vista. Guardare tutto da un'altra prospettiva è il primo passo per cercare qualcosa di nuovo. Per fortuna, le comunità di modding sono per definizione aperte, e non è difficile trovare consigli e strumenti adatti per mettere a punto il proprio equipaggiamento fotografico. Le strade percorribili sono due: individuare guide generiche per motori grafici, o rivolgersi a tool specifici per piegarli alle proprie esigenze espressive. Nel primo caso la via è abbastanza agevole: Unreal Engine, Creation Engine, Frostbite e REDEngine 3 sono tutti dotati di console di comandi da cui attivare il free camera mode o tool dedicati (famoso il Cinematic Tool per i giochi EA) per ottenere in tempi abbastanza rapidi il pieno controllo del punto di vista, la possibilità di disattivare completamente le interfacce e in alcuni casi anche gestire il campo visivo e la profondità di campo. Nel caso di prodotti più vecchi, di titoli con

LA FOTOGRAFIA VIRTUALE È TOTALMENTE DIPENDENTE DAL MODDING

motori grafici proprietari o basati sull'Unreal Engine occorre cercare soluzioni ad hoc in giro per la rete oppure industriarsi sulla base dei progressi fatti dalla relativa comunità di modding. Un programma che può rivelarsi molto utile per il turista virtuale che si rispetti è sicuramente Cheat Engine, software open source di debug che funziona un po' come i vecchi Action Replay: in sostanza, inserendo al suo interno le giuste coordinate, altera alcune funzioni del gioco. Si può utilizzare per barare (magari anche no, se ci tenete ai vostri account sulle piattaforme di digital delivery), per regolare alcuni parametri come per esempio forzare il frame rate su alcuni giochi convertiti in malo modo da console, oppure per ottenere un set di controlli specifici per la visuale e il time freeze, vitali per le sessioni fotografiche in giochi come Bioshock Infinite. Ovviamente, non sempre le cose vanno in maniera liscia e spesso c'è bisogno di configurare file ".ini", imparare qualche riga di codice e comprendere in maniera profonda il funzionamento della scena modding dei relativi giochi. D'altronde, nessun fotografo degno di tal nome esce a fotografare senza prima comprendere i concetti base di



Grand Theft Auto V

Il gioco di Rockstar è probabilmente il più difficile da fotografare, ma anche quello che può regalare maggiori soddisfazioni. A differenza degli altri titoli con editor integrato, il processo è più laborioso e prevede l'acquisizione di intere porzioni di video da importare nel Rockstar Editor, dove avviene effettivamente lo scatto. Grazie a qualche mod ad hoc e ai soliti preset per SweetFX, però, vuol dire avere a disposizione l'intera Los Santos per farci praticamente qualsiasi cosa. GTA V è perfetto per chi ama lo stile da reportage.

esposizione, velocità e apertura. Se nel caso del mondo reale si tratta di capire come reagisce il proprio strumento in base alla luce, sul fronte virtuale c'è da comprendere come utilizzare il proprio software affinché la simulazione della luce nel proprio mondo possa essere controllata da noi. Cambiano le regole, ma il processo di pre-produzione di uno scatto non è troppo differente, soprattutto se pensiamo ai calcoli che si devono fare per ottenere foto perfette in condizioni di luce scarsa, magari di soggetti in movimento, soprattutto se si sta scattando su pellicola. Una volta assunto il controllo della situazione e aver rotto i limiti della quotidianità ludica, tutto cambia, e si entra in un vortice creativo senza fine.

DIGITAL WANDERING

Che siano le wasteland, Gotham City, il mondo senza nome di The Witcher o Tamriel, guardare gli universi virtuali liberi dai vincoli avventurosi è profondamente diverso e, per chi ama l'emozione della ricerca dello scatto perfetto, cambia radicalmente il modo di affrontare un titolo. Davanti a tale immensità è facilissimo perdersi, com'è successo a me durante la stesura di questo pezzo. Se avete la possibilità di farlo, dedicatevi a un gioco per volta, imparate a conoscere il mondo e la simulazione fisica che vi si para davanti agli occhi: se è vero che volete dare la vostra interpretazione di Triss Merigold, è anche vero che l'opera di CD Projekt va studiata profondamente, anche semplicemente per sapere dove ambientare lo scatto e in che condizione di luce svolgere il lavoro. Benché non sia il suo fine ultimo, apprezzare, comprendere ed esaltare il lavoro degli sviluppatori è alla base del turismo virtuale, così come imparare a guardare il mondo è alla base della fotografia. In pura antitesi con la frugalità e alla fretta del videogiocare contemporaneo, la dimensione riflessiva irrompe in maniera potente all'interno di una sessione di fotografia virtuale: da un lato, infatti, le skill da giocatore servono perché senza il nostro agire fisico non accade nulla, ma dall'altro, è bellissimo scrollarsi di dosso il peso della performance ludica per cercare un percorso libero da obiettivi standardizzati. L'esplorazione fine a se stessa è il punto fondamentale di un modo diverso di godersi i giochi, e diventa ben presto una dimensione intima e creativa che unisce l'adrenalinica ricerca dello scatto in movimento – perché, per quanto ripetibile che sia una sequenza di gioco, fermare il tempo al momento giusto resta sempre una questione di coordinazione psicomotoria – alla goduriosa sensazione di poter controllare qualsiasi aspetto della composizione. Fotografare nei videogiochi è come avere uno studio completo a portata di mouse, e rappresenta il sogno proibito di parecchi amanti dell'ottava arte non

LA GAMING PHOTOGRAPHY È UN'ARTE? FORSE NO, MA STIAMO ASSISTENDO ALLA NASCITA DI UN NUOVO LINGUAGGIO ESPRESSIVO

ufficialmente riconosciuta. Se dovessi darvi un consiglio, vi direi di cominciare dal vostro videogame preferito; mi rendo conto, non è detto che abbia le caratteristiche adatte, ma se le avesse, non esitate neanche un attimo, perché vedere un posto che abbiamo considerato casa per un quantitativo spropositato di ore diventare altro da sé è una sensazione magica, e offre un ventaglio di prospettive su un titolo che non avevamo considerato. Per dirla con le parole di uno dei fotografi virtuali più sperimentali della scena, Eron Rauch: "una delle sfide più interessanti, nonché uno degli indubbi vantaggi di fare arte, è il comprendere come mondi diversi siano in connessione tra essi. Giocare o utilizzare la tecnologia VR con criteri completamente differenti rispetto a quanto suggerito dal sistema, amplia radicalmente il range di esperienze possibili. Invece di vincere o perdere, cercare una strada o smarrirsi, questi atti di meta-esplorazione sono liberatori e arricchiscono la nostra esperienza, sia all'interno dei sistemi che nella realtà" (cfr: Hybrid Light: A Few Thoughts on the Future of Virtual Photography - tinyurl.com/hybridlight).

LO SCATTO PERFETTO

Una volta dominato il proprio mondo di gioco di riferimento, però, è tempo di scattare. La fase di apprendimento e preparazione, nei videogiochi, è ancora più importante: ogni titolo ha il proprio set di animazioni e di routine di AI da sfruttare a dovere, nonché i suoi momenti "wow" e un diverso concetto di "golden hour". Tutto va imparato a memoria, così come vanno individuati i tempi di latenza tra il momento in cui decidiamo di fermare il tempo e l'effettivo stop dell'immagine sullo schermo, perché raggiungere lo scatto perfetto, come nella realtà, è davvero difficile. Nella maggior parte dei casi, però, una cosa che mi ha profondamente divertito è che il procedimento di creazione della composizione nei mondi virtuali è diametralmente opposto. La vera differenza sta nel come si affronta, in termini di ordine mentale dei procedimenti, la composizione dell'immagine. Fermo restando che un'idea del risultato finale dev'essere stampata nella propria testa, se nella realtà il momento in cui si schiaccia il tasto dell'otturatore la festa è finita e non c'è quasi mai la possibilità di rifare lo stesso scatto, il flusso creativo nei mondi virtuali parte dal time freeze. Una volta messo in pausa l'intero universo (e dopo essersi sentiti Dio) è il momento di cercare il punto di vista, l'inclinazione, se possibile gestire la profondità di campo e l'angolo di inquadratura. Insomma, è tempo di capire se il momento catturato è degno di essere immortalato, o se bisogna ricominciare tutto da capo. Per rendervi conto di quanto ogni procedimento possa diventare anche drammaticamente lungo, qualche mese fa Duncan Harris ha dichiarato che delle sue 114 ore di game count su Alien: Isolation, le prime ottanta (sì, 80!) le ha passate a moddare il gioco e a capire come scattare nella maniera più efficace. Questo perché in molti casi la fotografia virtuale funziona in maniera del tutto analoga a quello della fotografia analogica e, in termini puramente filosofici, cerca di rifuggire quanto più possibile dalla post-produzione in "camera chiara", attraverso cioè i classici software di sviluppo fotografico digitale. Il punto di partenza è sempre l'ossequioso rispetto nei confronti dell'opera originale, che può essere alterata soltanto sfruttando strumenti che influiscano sul rendering 3D e sulla resa del motore grafico del gioco: in questo senso, sono ben accette utility come GeDoSato, ReShade, SweetFX, ENB Series, FXAA Injector, che permettono il downsampling a differenti risoluzioni, introducono filtri di color correction o antialising personalizzato per donare l'aspetto "giusto" a ogni singolo videogame. L'uso di queste utility, oramai d'uso comune per i giocatori più smaliziati, rappresenta uno dei punti di partenza fondamentale per la fotografia virtuale e, sostanzialmente, è l'omologa pratica

COME NELLA REALTÀ, LO SCATTO PERFETTO È DAVVERO DIFFICILE

Driveclub

Gli sportivi e i racing game sono i due generi che, per primi, hanno esplorato la telecamera libera (nei replay) e il photo mode. L'eccellenza in questo campo si raggiunge su console con Driveclub. Il gioco di Evolution Studios è infatti dotato, a mani basse, della migliore modalità fotografica mai integrata in un videogame, e che si basa sostanzialmente su quella di Gran Turismo. La differenza la fanno le regolazioni ottiche, decisive per gestire al meglio la profondità di campo, la velocità di scatto per il bokeh e le possibilità di "panning", ovvero di seguire la macchina in corsa con la messa a fuoco per sfocare il resto. Goduria. Su PC l'unica alternativa è Project CARS, ma purtroppo è di una spanna inferiore.

dell'utilizzo dei filtri che si possono montare sulle ottiche della propria macchina fotografica. Imparare a usare al meglio gli injector, oltre a tornare utile anche per le sessioni di gioco canoniche, permette di affinare e definire lo stile, nonché concretizzare al meglio l'immagine ideale pensata all'inizio del procedimento. Per rendersi conto del potenziale degli iniettori grafici basta cercare in giro i risultati ottenuti con le "real mod" per Star Wars: Battlefront o Grand Theft Auto V.

L'ERA DIGITALE

Come ogni linguaggio tecnico-artistico che si rispetti, nonostante il breve periodo di sviluppo, anche la fotografia virtuale ha vissuto già importanti cambiamenti, il più importante dei quali è l'inserimento, all'interno dei giochi, del Photo Mode. La prima software house a intuire la potenzialità di questo strumento fu Polyphony Digital con Gran Turismo 4 (2004) che, seppur con le dovute limitazioni hardware (PS2), proponeva una vera e propria macchina fotografica virtuale con cui immortalare le proprie automobili ed esaltare il concetto di "car porn". Sulla falsariga di Polyphony, sono proprio i racing game il genere in cui la gaming photography, soprattutto su console, si è via via sviluppata, con Wipeout e Forza Motorsport che, di lì a poco, avrebbero seguito la scelta della software house nipponica. Ancora oggi, tra l'altro, la miglior modalità fotografica disponibile all'interno di un titolo è sicuramente quella di Driveclub per PS4. In generale, però, è l'attuale generazione di videogiochi a essersi appropriata fortemente della potenza delle fotografie. Estremamente legata al concetto di fruizione sociale del videogioco, la generazione corrente ha normalizzato l'uso di screenshot a mo' di selfie per condividere i propri progressi con gli amici. Come ogni moda che si rispetti ha sortito un effetto catena estremamente virale, e le software house non si sono tirate indietro e stanno iniziando a cavalcare l'onda del "photo mode", strumento in grado di permettere a chiunque di ottenere scatti apprezzabili con il minimo sforzo. Non sempre le modalità sono integrate al meglio e in alcuni casi vincolano il giocatore a un posizionamento della camera virtuale non totalmente libero, ma è innegabile che in alcuni casi la potenza e la comodità dei tool interni si rivela una manna dal cielo per chi vuole dedicarsi solo al lato espressivo della virtual photography. Ciò che personalmente amo della modalità fotografica, e ciò che ne costituisce l'aspetto più interessante, è la possibilità di gestire la profondità di campo secondo una logica molto più simile a quella delle ottiche reali, grazie alla presenza della messa a fuoco. Nel caso del già citato Driveclub, inoltre, la regolazione di velocità di scatto e apertura della focale rende possibile una gestione della sfocatura totalmente analoga a quella di una macchina fotografica, garantendo degli effetti a dir poco spettacolari senza correre il rischio di produrre immagini posticce. Leggermente meno potenti, ma molto simili in termini di feeling, sono quelli presenti anche in Infamous: Second Son, Uncharted: The Nathan Drake Collection e nella remastered di

The Last Of Us. Per fortuna, però, anche sul nostro amato PC ci sono titoli che offrono una modalità fotografica di tutto rispetto. L'Ombra di Mordor, Mad Max, Project Cars, Batman: Arkham Knight e GTA V (il cui Rockstar Editor meriterebbe uno speciale a parte) sono solo alcuni dei giochi che permettono una gestione dettagliata delle immagini senza dover per forza impazzire dietro impostazioni grafiche e senza dover installare strumenti esterni. Certo, un po' come il passaggio dall'analogico al digitale, si perde un po' di magia e si finisce per confidare troppo negli automatismi dello strumento tecnologico, ma nulla vieta di utilizzare comunque iniettori grafici per conferire al gioco un determinato look. Quello che conta delle modalità fotografiche, infatti, non sono certo le cornici e i filtri stile instagram, ma è la possibilità di poter contare su uno strumento apposito e non ricavato, grazie al quale sperimentare e ridurre al minimo i tempi di preparazione. A mio modesto parere si tratta di un'evoluzione sensazionale del medium, e poter contare su strumenti che, out of the box, favoriscono la creatività di tutti i giocatori, e non solo di quelli più scafati nel modding, rappresenta una democratica vittoria della libertà di fruizione. D'altronde, vale lo stesso ragionamento della fotografia tradizionale in relazione alla moltiplicazione degli strumenti capaci di catturare immagini: quello che conta non è il dispositivo, ma l'occhio. E su questo, spero, siamo tutti d'accordo.

SVILUPPO

La legge di Moore sulla singolarità della tecnologia ci permette di immaginare uno sviluppo tale che, magari, un giorno grazie ai visori della realtà virtuale si potrà vagare all'interno dei mondi e scattare fisicamente foto grazie a un qualche tool che riproduca in maniera perfetta una reflex. Magari non lo sappiamo ancora, ma in un momento in cui fatichiamo a pensare cosa poter fare con Oculus Rift e compagnia, l'idea di avere strumenti di meta-esplorazione più che di controllo, personalmente, mi affascina profondamente. A quel punto il nostro rapporto con le immagini e con i mondi virtuali potrebbe cambiare drasticamente e, come ogni processo di evoluzione del linguaggio, i confini tra discipline si faranno sempre più rarefatti. D'altronde, è già accaduto per il cinema: prima erano i videogiochi a saccheggiare tropi, modalità e messa in scena dalle pellicole, adesso lo scambio è vicendevole, sia dal punto di vista tecnologico sia da quello stilistico – The Edge of Tomorrow e Gravity sono due esempi iconici di

QUELLO CHE CONTA NON È IL DISPOSITIVO CHE UTILIZZIAMO, MA L'OCCHIO

fluidità dei medium espressivi, ma questa è una storia che magari ci racconteremo poi – e per questo le nostre esperienze sono destinate a diventare sempre più ricche. Eppure, ammettendo che si arrivi al punto di virtualizzare il processo fisico dello scatto, cosa cambierebbe tra premere il tasto per catturare lo schermo e avere uno strumento capace di restituire la sensazione della macchina fotografica? In fin dei conti, nulla, ed è il motivo per cui, alla fine del viaggio, la fotografia virtuale non mi sembra troppo diversa da quella tradizionale: le regole di composizione dell'immagine restano le stesse, la sensibilità richiesta per inquadrare un determinato momento pure. Anche dal punto di vista tecnico, entrambe le discipline richiedono un'attrezzatura dedicata decisamente costosa – perché un PC da gaming in grado di reggere il downsampling in 4K e oltre non è qualcosa di immediatamente accessibile – e un'infinità di tempo. Quello, che invece, mi sembra assolutamente fresco e attuale, è la capacità descrittiva delle immagini che si possono produrre: dagli spaccati sociologici della vita a Los Santos, ai reportage della guerra virtuale, fino al bestiario dei Witcher, la gaming photography è un modo di raccontare gli universi autentico, artistico e potenzialmente nuovo, e rappresenta un altro passo avanti verso la legittimazione del videogioco come strumento espressivo completo. ❑

PREHISTORIC MAYHEM

"Un mondo ostile che a tutti quanti paura fa. Solo un ragazzo va: è Ryu, il grande Ryu" (Fogu, 1979)

Mentre scrivo non posso far a meno di sentire nella testa la sigla di Ryu Ragazzo delle Caverne, cantata dal mitologico Roberto Fogu (autore anche della canzone iniziale di Jeeg, attribuita ostinatamente a Piero Pelù per un erroneo passaparola) in occasione dell'edizione italiana dell'anime, alla fine degli anni '70, a sua volta tratto da una serie manga di Shotaro "Cyborg 009" Ishinomori. Una memoria ineludibile che ha a che fare con la mia età, purtroppo, ma anche col fatto che la trama di quest'opera si pone tra il tema di questo dossier, connesso all'indubbia originalità di Far Cry Primal, e la predominanza assoluta dei dinosauri nei prodotti d'entertainment a sfondo preistorico, non necessariamente tratti dall'epoca originale e spesso liberissimi in termini di interpretazione. È praticamente impossibile trovare un gioco che abbia primeggiato, attirando vere masse di giocatori, con un racconto su uomini primitivi, mammut e tigri dai denti a sciabola, ovvero su elementi rievocati da ere più vicine a noi – gli enormi pachidermi, ad esempio, si sono estinti "solo" due millenni prima di Cristo – rispetto ai 65 milioni di anni che ci separano dagli ultimi dinosauri: in verità gli esempi di alto livello non sono moltissimi nemmeno in ambito cinematografico, fatta eccezione per il visionario "La Guerra del Fuoco" di Jean-Jacques Annaud e, ovviamente, per lungometraggi animati come "L'Era Glaciale" e "I Croods" (e il più recente "Il viaggio di Arlo" di Pixar, ndkeiser); il panorama videoludico, però, è ancora più proteso verso il lato leggero della faccenda, con caratterizzazioni talvolta in zona Flintstones e gameplay che, al di là delle singole qualità, difficilmente si sono allontanati dallo schema dei platform bidimensionali. Passeremo anche da titoli interessanti, come il mai nato BC, o come il mistico Tail of the Sun, ma nulla che

IL TEMA DI QUESTO DOSSIER È LEGATO ALL'INDUBBIA ORIGINALITÀ TEMATICA DI FAR CRY PRIMAL

Ecco un altro titolo in perenne Accesso Anticipato. Le ambizioni di ARK: Survival Evolved, però, sono notevoli.

theHunter: Primal aveva notevoli potenzialità, rimaste in gran parte inespresse.

presenti le ambizioni AAA di Far Cry Primal e che, dunque, possa arricchire gli argomenti del dossier senza entrare nel territorio dei dinosauri. Anzi, come prima cosa parliamo proprio di loro.

IL RECINTO DEI T-REX

Proprio nelle scorse settimane è uscita la remastered di Turok: Dinosaur Hunter, rifacimento strettissimo (fin troppo, francamente speravo in qualcosa di più) del titolo del 1997, a cui seguirà un'analoga operazione per Turok 2: Seed of Evil. Un nuovo episodio moderno di Turok, dopo quello alquanto scarso del 2008, è stato cancellato nel 2009 e riproposto in un trailer all'E3 2015, quasi a rafforzare l'appeal del pur diversissimo Primal. In realtà, sappiamo tutti che Turok non ha nulla a che fare con la rievocazione del Triassico, Giurassico o Cretaceo, in cui le gigantesche creature hanno dominato la Terra praticamente senza rivali, lungo più di 150 milioni di anni: il gioco di Iguana Entertainment fa parte di una lunga schiera di titoli che mischiano dinosauri e approcci decisamente fantascientifici, comprendenti cronoviaggiatori, tecnologie futuribili e una gamma di armi più estesa rispetto a quelle preistoriche; nel caso della serie Turok, l'ambientazione dei primi titoli è tratta dall'omonimo fumetto, in particolare dagli albi di Valiant Comics, con un nativo americano intrappolato in un'anomalia quadridimensionale, una valle ferma nel tempo

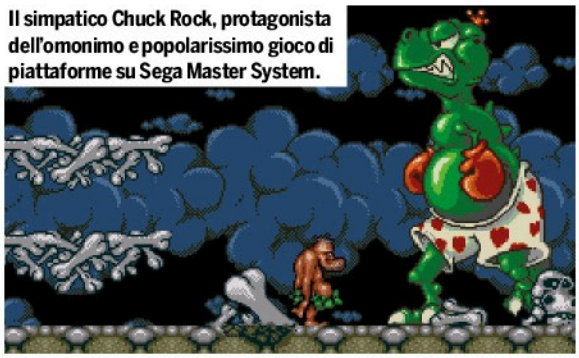
DINO CRISIS È L'OPERA DI CUI DESIDEREREI MAGGIORMENTE UN EREDE MODERNO

BC presentava un sistema di combattimento melee parecchio elaborato, almeno nelle intenzioni.

CASUAL PARK

Personalmente ho scelto di trascurare i titoli ispirati o connessi a Jurassic Park, principalmente a causa di una serie di film – il recentissimo reboot, ma anche i sequel della prima pellicola – capaci di togliermi qualsiasi interesse residuo. Se già la pellicola di Spielberg lasciava sullo fondo la teoria del caos e altri affascinanti nodi del romanzo di Crichton, le opere posteriori hanno perso qualsiasi velleità non dico di verosimiglianza, ma anche solo di intrattenimento un po' meno infantile. I tie-in videoludici non fanno eccezione, naturalmente, anche se è possibile trovare diverse qualità in Jurassic Park su Sega Genesis (1993) e nel manageriale Jurassic Park: Operation Genesis (2003), oppure apprezzare la solita rivisitazione episodica a opera di TellTale, a cavallo tra il 2011 e il 2012, o l'altrettanto classica operazione tie-in di LEGO Jurassic World, recensito su TGM qualche mese or sono.

Anche Far Cry 3: Blood Dragon presenta creature simili a dinosauri, ovviamente con colori psichedelici un tantino fuori dalle righe.


Il simpatico Chuck Rock, protagonista dell'omonimo e popolarissimo gioco di piattaforme su Sega Master System.

CON LE SUE ENORMI DISTESE PIENE DI DINOSAURI, ARK: SURVIVAL EVOLVED È NELLA TOP TEN DEL GIOCHI PIÙ VENDUTI DI STEAM

DINOSAURI VR

Non so a voi, ma a me dispiace che Crytek - mamma di capisaldi dell'evoluzione tecnologica degli FPS come Far Cry e Crysis – si sia ridotta a inseguire il mercato con progetti di secondo piano, potenzialmente interessanti ma ancora fumosi. Dell'azione co-op di Hunt: Horrors of the Gilded Age non si è saputo più nulla, e gli sviluppatori sembrano ora impegnati – oltre che nel multiplayer competitivo di Warface – nella rincorsa ai nuovi dispositivi VR e relativi videogiochi. In attesa di The Climb per Oculus Rift (un simulatore di scalata, in pratica), personalmente ho potuto provare l'esperienza di Back to Dinosaur Island con il DK2 di Oculus, trovandola immersiva ma fin troppo limitata. Tuttavia, il finale con il T-Rex dimostra le potenzialità di un vero videogame VR ambientato nel giurassico, o comunque in un luogo abitato da creature enormi, finalmente percettibili nella corretta dimensione. BtDI, come un'altra demo mostrata allo scorso E3, dovrebbe costituire l'antipasto di Robinson: The Journey per PlayStation VR, che a questo punto avrei la curiosità di vedere anche su PC.

dove, appunto, le scorribande dei dinosauri non sono mai cessate; lo scenario del titolo più recente, invece, butta tutto in vacca inscenando il solito gruppetto di mercenari spaziali su un pianeta lontano, guarda caso simile in tutto e per tutto alla Terra del giurassico. Se vogliamo, persino il recente Evolve contempla una suggestione molto simile, e d'altronde è proprio il tema della caccia a caratterizzare una lunga schiera di videogiochi sui dinosauri, fondati quasi senza eccezione su visuale in soggettiva e dinamiche shooter, dalla storica saga Carnivores a quella più recente di Primal Carnage, fino al deludente theHunter: Primal di Expansive Worlds e Avalanche Studios (spin-off di una serie più realisticamente venatoria). Del filone fanta-preistorico fanno parte anche Chrono Trigger e Dino Crisis, che quasi non hanno bisogno di presentazioni ma non si sa mai, vista la natura PCista di TGM: il primo è un leggendario J-RPG a

Peter Jackson's King Kong non era affatto male. Peccato per la versione PC, meno prestante di quella della neonata Xbox 360.

L'eroe del reboot di Turok, del 2008, non ha nulla a che fare con il personaggio originale. Buuuu!

cavallo tra varie epoche, ambientato in un mondo relativamente simile alla Terra in cui, come il titolo suggerisce, i protagonisti si muovono attraverso viaggi nel tempo; la serie Dino Crisis, invece, è significativamente vicina per stile, trama e genere ludico a Resident Evil della stessa Capcom, ed è forse l'opera di cui desidererei maggiormente un erede moderno, considerato l'oblio in cui l'industria dell'intrattenimento ha gettato le potenzialità "blood'n'gore" dei dinosauri. Accanto, poi, a strani outsider come Dino D-Day – FPS online in cui i nazisti usano gli enormi rettili come armi segrete – il panorama PC si è recentemente arricchito di titoli che sfruttano le dinamiche sandbox e survival più in voga, tutti rigorosamente in Accesso Anticipato su Steam, talvolta già abbandonati (come il terribile The Stomping Lands) ma capaci di propiziare il pezzo forte del momento, ossia ARK: Survival Evolved, con le sue enormi distese piene

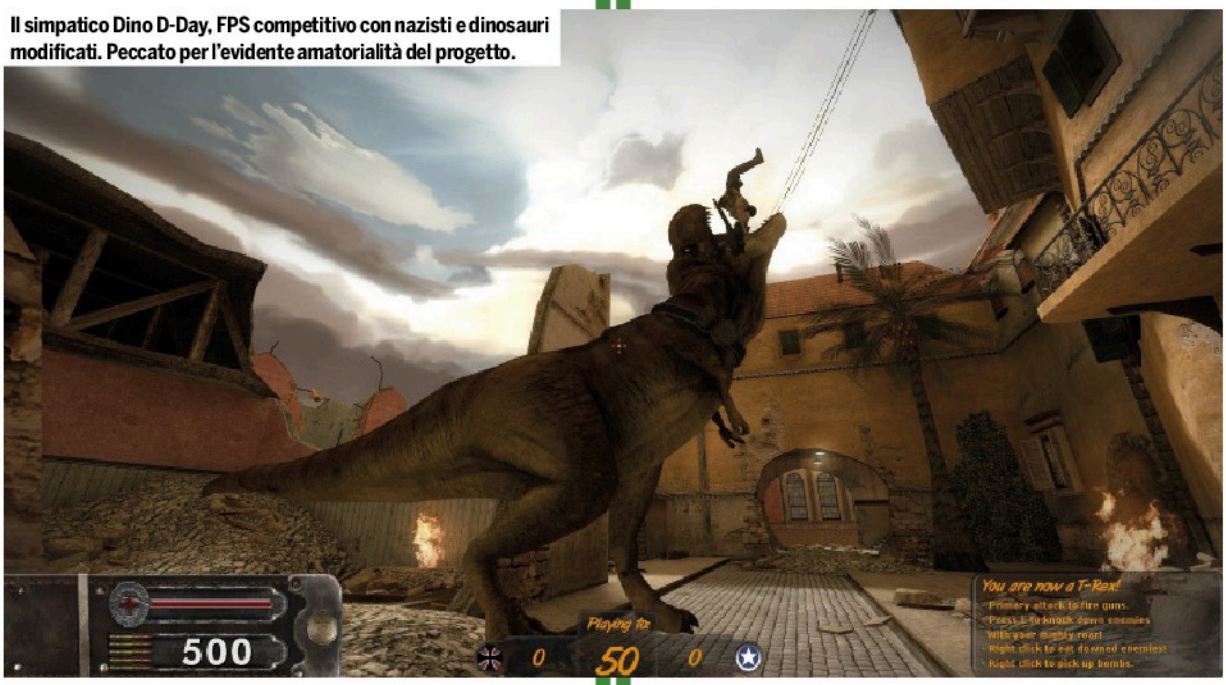
di dinosauri e risorse per la sopravvivenza. Il gioco di Octagon è tutt'ora nella top ten del giochi più venduti sulla piattaforma di Valve, dove staziona da parecchio tempo, e tuttavia fa sempre parte del lato sci-fi della questione, con un pianeta incidentalmente vicino al nostro nell'evoluzione biologica, tecnologie aliene ed esploratori capaci di craftare qualsiasi cosa, dalle armi primitive fino ad avanzatissimi strumenti di morte. Se, però, i titoli con "veri" dinosauri non sono certo i primi della lista in termini di appeal moderno, dopo un secolo di film, fumetti e, più tardi, giochi elettronici, i prodotti videoludici su ominidi e feroci mammiferi preistorici rischiano di non entrare nemmeno in classifica...

PRIMAL HA DIVERSI MOSTRI DA SCONFIGGERE PRIMA DI CANTARE VITTORIA, E NON SI TRATTA DI DINOSAURI O ENORMI TIGRI

PITTURE RUPESTRI

Prima di avvicinarmi alla sostanza di Primal, passando per il poco materiale "storico" in qualche modo anticipatorio, devo almeno citare una serie di giochi che – lo confesso – personalmente non ho mai nemmeno toccato: Big Nose The Caveman, Prehistorik, Chuck Rock, Joe & Mac e tanti altri meriterebbero un distinguo qualitativo tra l'uno e l'altro, e magari un focus sulle piattaforme (prevalentemente la terza e quarta generazione console), ma per quel che mi riguarda fanno parte di un calderone di platformer con grafica cartoonosa, mediamente buoni per il livello di sfida ma ben lontani da quel che ricerco nei VG, in questo ambito tematico come in altri. Diverso è il discorso per Tail of the Sun e per il mai terminato BC: il primo è praticamente un "simulatore di uomo delle caverne" a opera di Artdink, sviluppatore giapponese di lunghissimo corso, in cui il giocatore è totalmente libero di muoversi per lo scenario e approcciare a suo modo il mistico obiettivo finale, costruendo un totem di ossa per raggiungere il sole; BC, invece, è un ambizioso progetto di Intrepid Computer Entertainment (team strettamente legato a Lionhead, con diretta supervisione di Peter Molyneux), anch'esso orientato alla libera esplorazione e a una complessità più elevata della media, comprensiva di AI fondate sul comportamento degli animali e su una precisa "catena alimentare". BC contemplava anche i dinosauri, con una scelta al contempo furba e irrealistica, ma per il resto sembrava intenzionato ad approcciare la materia con notevole profondità e desiderio di sperimentazione, prima della definitiva cancellazione nel 2004. Far Cry Primal, dal canto suo, ha diversi mostri da sconfiggere prima di cantare vittoria, e non si tratta di dinosauri o enormi tigri: sul progetto di Ubisoft aleggia lo spettro di una produzione in parte riciclata ma che, a differenza dello spassosissimo Fra Cry 3: Blood Dragon, pretende la dignità di un blockbuster venduto a prezzo pieno, obiettivo che dovrà ricercare a colpi di trovate della trama e scenari evocativi. Impresa non certo facile, quando le tue armi sono esclusivamente quelle preistoriche, alquanto limitate in varietà, e gli animali sembrano versioni ingigantite delle bestie di Far Cry 4. Mi auguro che nel cuore della foresta si annidi qualcos'altro... ❑

Il simpatico Dino D-Day, FPS competitivo con nazisti e dinosauri modificati. Peccato per l'evidente amatorialità del progetto.



DOSSIER

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 DARK SOULS III

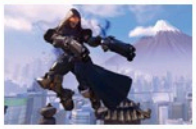
In mezzo ai tanti rimandi di questi mesi, l'unica certezza resta (almeno per ora) solo lui. Indomito, come torre solitaria nel deserto, lo aspettiamo in uscita a metà aprile. Speriamo bene.

2 XCOM 2

Il nostro fortunato Astrotasso l'ha provato, noi ancora no. Dai, che manca un amen!

3 OVERWATCH

Mamma Blizzard sa perfettamente come accenderci la fregola addosso.



4 DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Il re dei rinvii. Speriamo almeno che servano a qualcosa!

5 TOTAL WAR: WARHAMMER

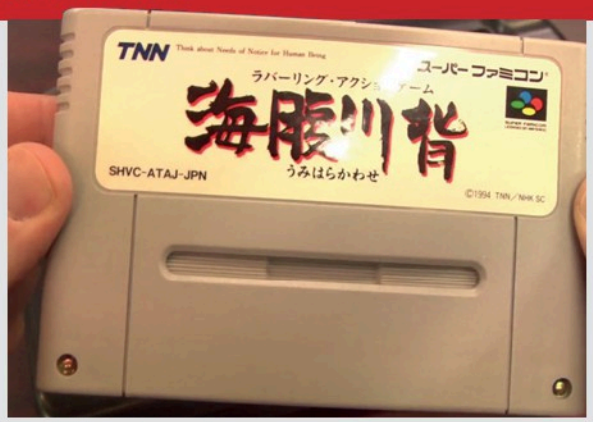
Guerra totale + orchi. Serve davvero altro per innescare l'hype brutto?

LISTA DELLA SPESA

AC Chronicles: India (Ubisoft)	12/01/2016
Dragon's Dogma: Dark Arisen (Capcom)	15/01/2016
Homeworld: Desert of Kharak (Gearbox)	20/01/2016
Life is Strange - Lim. Ed. (Square Enix)	22/01/2016
LEGO Marvel Avengers (Warner Bros.)	26/01/2016
Rise of the Tomb Raider (Square Enix)	29/01/2016
Sébastien Loeb Rally Evo (Milestone)	29/01/2016
XCOM 2 (2K Games)	05/02/2016
AC Chronicles: Russia (Ubisoft)	09/02/2016
Unravel (Electronic Arts)	09/02/2016
Mighty No. 9 (Deep Silver)	12/02/2016
Street Fighter V (Capcom)	16/02/2016
PvZ Garden Warfare 2 (Electronic Arts)	25/02/2016
Far Cry Primal (Ubisoft)	01/03/2016
The Division (Ubisoft)	08/03/2016
Hitman (Square Enix)	11/03/2016
Killer Instinct (Microsoft)	15/03/2016
MXGP2 (Milestone)	31/03/2016
Dark Souls III (Bandai Namco)	12/04/2016
Total War: Warhammer (SEGA)	28/04/2016
Battleborn (2K Games)	03/05/2016
Mirror's Edge Catalyst (Electronic Arts)	26/05/2016

LA CHICCA DEL MESE: UN SUPER NINTENDO ACCESO DA 20 ANNI!

Si può tenere accesa una console per venti anni al solo fine di preservare il salvataggio di un videogioco? La risposta a questa domanda è sì, come ha svelato su Twitter un disperato giapponese. La vicenda inizia nel 1994, quando il nostro amico dagli occhi a mandorla acquista un titolo per Super Famicom (conosciuto in Occidente come Super Nintendo) chiamato **Umihara Kawase**. Tempo un paio d'anni e la batteria tampone presente nella cartuccia comincia a dare segni di squilibrio. Ergo, l'unico modo per evitare di perdere tutti i progressi è lasciare accesa la console con la cartuccia stessa saldamente ospitata nello slot. Il 99,9% della popolazione giocante avrebbe mollato il colpo, ma si sa che i giapponesi sono gente dalla testa dura: la soluzione trovata dal protagonista di questa vicenda ha perdurato fino ai giorni nostri, visto che il Super Nintendo in questione è ancora oggi attaccato a una presa di corrente e tiene in vita quello che è probabilmente **il file di salvataggio più comatoso del pianeta** (sopravvissuto persino a un trasloco, durante il quale le celle al litio della batteria tampone hanno profuso l'ultimo sforzo, prima di passare definitivamente a miglior vita).



ISTINTI PRIMITIVI

Il nuovo anno è arrivato e noi siamo qui a chiederci come andrà, tra rimandi di titoli che davamo assodati per questa primavera e che, invece, slittano verso mesi più torridi. Questo non significa trovarsi con in mano un numero di febbraio scevro di contenuti interessanti: TGM 329 è cicciosissimo di roba buona, a cominciare dallo **splendido dossier sulla fotografia** di ben dodici pagine, confezionato da un **Davide Mancini** sugli scudi. Come è tradizione del periodo, poi, abbiamo messo le mani su alcuni titoli di prossima uscita. Tra le preview spiccano quindi **Far Cry Primal** (che ho partorito "di pirsona pirsonalmente"), **XCOM 2**, finito nelle mani del buon **Tassani** dopo una lotteria all'ultimo tiro di dado, e **Star Citizen**, ancora ben lungi dall'essere un titolo commerciabile, ma testato comunque dal nostro **Marietto** nell'ultima versione, che ha aggiunto l'attesa modalità in soggettiva. Nonostante il periodo solitamente non pregno, anche la sezione review riesce a fare la voce grossa, principalmente perché è stato finalmente pubblicato **Dragon's Dogma Dark Arisen**, l'attesissimo ARPG già uscito su console un po' di tempo fa: anche su PC il titolo di Capcom promette di regalare centinaia di ore di delirio agli amanti del genere, come ci racconta il buon **Daniele Dolce** in sei pagine da leggere tutte d'un fiato. Solo la nostra principessa, poi, poteva salire a bordo delle auto di **DiRT Rally**, una simulazione talmente ben riuscita da essere avvicinabile a un mostro sacro come il mitico Richard Burns Rally. A **Majkol Robuschi**, nostro esperto delle cose dagli occhi a mandorla, sono capitati in mano ben due porting della serie **Final Fantasy**, ovvero il recente **Lightning Returns** e il celebre **Final Fantasy VI**; purtroppo, in entrambi i casi ci troviamo di fronte a due prodotti con più ombre che luci... Toccherà farsene una ragione. Evviva evviva!

Ivan "Kikko" Conte

FANTASIE REDAZIONALI INCOMBONO

Claudio "Cloud" Todeschini

Maneggia la Buster Sword come nessun altro potrebbe mai. L'unico, piccolo problema è che raggiunge la Limit in un batter di ciglio, con buona pace degli sventurati cactuar redazionali.

Twitter: @keiserxol

Mario "Cecil" Baccigalupi

Da cavaliere delle tenebre a paladino il passo non è breve, ma il nostro marmista di Carrara ha percorso tutta la via verso l'epifania dell'anima col piglio di chi conosce il potere del bene.

Twitter: @IIvariety

Roberto "Steiner" Turrini

Il nostro Don Chisciotte della IndieZone non perde occasione per mostrare tutto l'attaccamento alla causa di TGM. Per nostra fortuna ha una Beatrix mica male che lo sopporta.

Twitter: @ilcinese

Danilo "Squall" Dellafrana

Sta ancora cercando tutte le modifiche necessarie all'arma in suo possesso per stendere i nemici col Cuore di Pietra. Quando ci riuscirà ve ne accorgerete tutti!

Twitter: @Dan_Dellafrana

Ivan "Vivi" Conte

Balbetta continuamente ed è alla perenne ricerca di un luogo da chiamare casa. Non fatevi ingannare dai teneri occhietti gialli: quando gli parte un Firaga son dolori per tutti.

Twitter: @PamelaPatty

Daniele "Wakka" Dolce

Non ha mai vinto un campionato di blitzball in vita sua e ha capelli improponibili, ma almeno ha il pregio di abbassare notevolmente l'età media redazionale, e scusate se è poco.

Twitter: @Alteridan

Davide "Yuna" Mancini

La dolcezza del nostro napoletano redazionale è ormai nota. L'unica differenza con l'invocatrice di FFX è che lui ha abbandonato il credo di Yevon per abbracciare quello di Higuain.

Twitter: @SheaAk

Marco "Chocobo" Tassani

Pensando all'Astrotasso nostro viene proprio voglia di saltargli in groppa e farsi un giro per la sua amata Forlì, non fosse che assomiglia un po' troppo a Padre Maronno.

Twitter: @AstroTasso

COME TI RACCONTO UN VIDEOGIOCO

Da qualche mese è cambiata la struttura dei cosiddetti "specchietti" che aprono anteprime e recensioni, e che contengono le principali informazioni dei giochi trattati in queste pagine. La novità più importante è rappresentata dall'icona che prende il posto degli ormai vecchiotti requisiti di sistema. Riprendendo la medesima classificazione dell'**Hardware di TGM**, il colore dell'icona rappresenta quale, tra le possibili configurazioni hardware, permette di usufruire al meglio del gioco: fascia alta, "**Top**", di colore **rosso**; fascia intermedia, "**Mid**", di colore **giallo**; fascia bassa, "**Low**", di colore **verde**.

Abbiamo poi altre icone per ulteriori informazioni, ossia:

- Data di uscita prevista
- Prezzo (ed eventuale disponibilità del gioco in Accesso Anticipato su Steam)
- Multiplayer: Internet, stesso PC, Assente
- Localizzazione: Completa, Testo (interfaccia e sottotitoli), Assente
- Sviluppatore e/o publisher
- Sito: indirizzo internet ufficiale del gioco

FARCRY® PRIMAL

Gli occhi del giaguaro puntano la preda. Il felino si acquatta e aspetta. La mia mano accenna un ordine e l'animale scatta silenzioso, azzannando il nemico alla giugulare e tornando da me per mendicare una carezza. Nessuno si è accorto di niente e il mio io-stealth è felice come una Pasqua. Benvenuti in Far Cry Primal.

A cura di **Ivan "Kikko" Conte** (kikko@thegamesmachine.it)

1 marzo 2016 ▶ Ubisoft ▶ ubisoft.com/it-IT/game/far-cry-primal

Con due occhi così, come si fa a non volergli bene?

Una delle cose che ho più apprezzato negli ultimi due Far Cry è l'effettiva discrezionalità di approccio concessa al giocatore, una feature millantata da un sacco di produzioni, ma che sul piatto si è rivelata veritiera solo in pochi casi. Tra le serie open world di Ubisoft costruite su quella che è ormai riconosciuta come una struttura consolidata, Far Cry è probabilmente quella meglio riuscita da questo punto di vista: il senso di libertà è pressoché totale, e anche se in certe situazioni questo si vesta più di forma che di sostanza, è innegabile come difficilmente ci si annoi a conquistare avamposti su avamposti, variando continuamente strategie e modus operandi, sia sfruttando quello che il team di designer ci mette a disposizione di volta in volta, sia lasciando libero sfogo alla fantasia. In Far Cry Primal questo concetto è portato all'estremo: pur non inventando niente, l'imminente capitolo della serie vira decisamente sulla necessità di fare buon viso a cattivo gioco. Niente armi con cui fare baraonda, niente velivoli per piombare sui nemici dall'alto e niente barili da far saltare in aria con fragore: siamo in piena Età della Pietra, e le uniche cose che ci tornano utili sono quelle che ci fornisce Madre Natura, oltre alla capacità di ammaestrare gli animali selvaggi e trasformarli in preziosissimi pet.

SOPRAVVIVENZA TRIBALE

Il testo che state leggendo è frutto della prova sul campo del sottoscritto su una versione alpha, circoscritta a un paio di chilometri quadrati di mappa e sufficiente a scalfire di striscio la superficie di un titolo costruito da un lato sulle fondamenta solide dei due predecessori, ma che dall'altro pare affrancarsi con decisione dall'etichetta "more of the same". Il nostro alter ego è un uomo delle caverne di nome Takkar, di cui nulla viene detto durante il dimostrativo e le cui vicende saranno probabilmente avvolte dal mistero fino all'uscita del gioco. Ciò che si sa è che Takkar è un cacciatore che vive nella regione di Oros, una terra popolata da tre tribù che si contendono la supremazia. Il problema principale di Takkar, e quindi dei suoi simili, è che diecimila anni fa l'uomo non era ancora il re della catena alimentare: in Far Cry Primal, quindi, toccherà guardarsi non solo dalle tribù a noi avverse, ma anche dagli animali selvaggi che popolano Oros. Qualcuno potrebbe osservare che questo genere

SIAMO IN PIENA ETÀ DELLA PIETRA, E LE UNICHE COSE CHE CI TORNANO UTILI SONO QUELLE CHE CI FORNISCE MADRE NATURA

COMMENTO

Anche se la prova sul campo è stata tutto sommato breve, per lo meno rispetto alla quantità di contenuti del gioco finale, la mia esperienza con l'alpha di Far Cry Primal può dirsi positivamente riuscita. Di certo la formula non pare stravolta, tanto che se avete giocato gli ultimi due capitoli della serie non dovreste avere grossi problemi ad adattarvi al nuovo background. Detto questo, è innegabile come alcune trovate sembrino capaci di portare una ventata d'aria fresca: mi riferisco in particolare alla leggera virata verso il survival e, soprattutto, alla presenza di animali selvaggi da ammaestrare.

- ⊕ Ambientazione interessante
- ⊕ Gli animali ammaestrati donano varietà
- ⊕ Dinamiche survival blande ma evidenti
- ⊖ Si vola solo col gufo, purtroppo

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✓

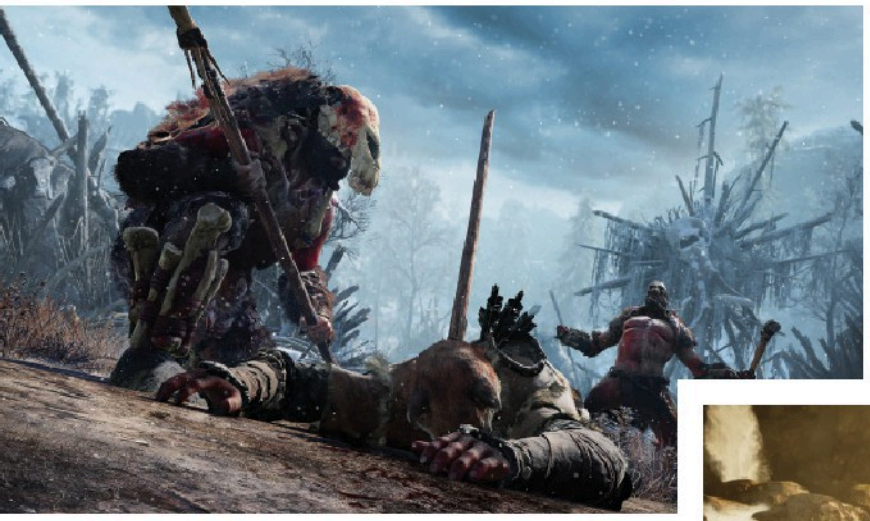
T'azzanno la zanna!

In FCP senza il fuoco non si va da nessuna parte, soprattutto tra le nevi perenni.

SPESSO LA FAUNA NON CI VEDRÀ COME CACCIATORI, MA COME AMBITA E A TRATTI SUCCULENTA COLAZIONE

di insidie era già presente nei precedenti capitoli della serie: vero, anzi verissimo. Tuttavia, qui non ci sarà data licenza di abbattere un orso con un bazooka e buona parte della fauna non ci vedrà come un cattivo cacciatore, bensì come un'ambita e succulenta colazione. Questa inversione di ruoli suggerisce maggior prudenza nell'esplorazione, senza contare che le armi a nostra disposizione andranno craftate continuamente, recuperando il materiale necessario e lasciandoci guidare dall'istinto di sopravvivenza, che ci suggerirà con l'esperienza cosa sia meglio costruire tra lance, frecce e mazze, a seconda del momento. Proprio come accadeva nell'Età della Pietra, poi, anche in Far Cry Primal il fuoco rivestirà un ruolo primario. Alla bisogna le armi potranno essere temporaneamente "upgradate" con una fiamma: brandire una clava infuocata sarà utile per costringere alcuni animali a più miti consigli (oltre che a fungere da vera e propria torcia durante gli spostamenti notturni o nell'esplorazione delle caverne), mentre una piro-freccia potrà rivelarsi essenziale al momento di seminare il panico in un accampamento, senza peraltro rivelare la nostra posizione

Usare l'arco così da vicino non è il massimo della vita. Che ne dite di una bella clava?



Vista l'importanza del fattore "sopravvivenza", più stealth ci si muove, meglio è.

se scoccata dalla giusta distanza. Il fuoco, a quanto pare, servirà per sopravvivere anche nella zona nord della mappa, dove nevi perenni e gelo "spaccaorecchie" metteranno alla prova persino il cavernicolo più esperto. Per avere una chance di rimanere vivi toccherà non solo fare affidamento al potere salvifico della fiamma, ma anche costruirsi abiti più sostenuti delle sole mutande in pelle, magari cacciando qualche animale, così da sfruttarne la pelliccia. Nelle mie peregrinazioni ho tentato inutilmente di risalire un sentiero che portava nelle zone fredde, ma sono stato brutalmente rimbalzato dal muro invisibile che delimitava l'area di gioco a mia disposizione, ergo qualsiasi considerazione in questo senso è rimandata alla recensione. Quanto scritto finora potrebbe lasciar intendere che, almeno con questo episodio, la serie di Ubisoft abbia fortemente virato verso il genere survival, ma così non è. Se da un lato sarà richiesta una maggior attenzione nell'uso delle risorse e nella valutazione dei pericoli, dall'altro Far Cry Primal manterrà nel DNA una certa immediatezza e semplicità d'uso. La formula, insomma, sarà ampliata ma non certo stravolta da chissà quali martellate alle fondamenta. Ho la certezza che chi di voi ha già giocato Far Cry 3 e Far Cry 4 non faticherà a sentirsi a casa fin da subito, nonostante la necessità di tarare l'approccio verso un'ambientazione più selvaggia del solito.

FAUNA AMICA

Come era lecito attendersi, le varie specie di animali che popolano le lande di Oros non sempre convivono pacificamente, ma anzi hanno la tendenza a darsi un bel fastidio a vicenda. Per dire, non è cosa rara imbattersi in qualche predatore mentre va a caccia di cibo facile o, peggio, mentre lotta ferocemente con un orso. Questo fatto non funge solo da riempitivo estetico, ma può essere sfruttato spesso a nostro vantaggio. Ad esempio, cosa pensate possa succedere di spassoso a un avamposto nemico, qualora riuscissimo a trascinare con l'astuzia un mammut al suo interno?

TAKKAR POTRÀ ADDOMESTICARE VARIE BESTIE DA EVOCARE IN QUALSIASI MOMENTO

Calvin e Hobbes, 65.000 A.C.

Non fatevi ingannare, non è il tie-in di Mad Max.

IL GUFO SARÀ L'UNICO PET CHE POTRÀ ESSERE CONTROLLATO DIRETTAMENTE DAL PROTAGONISTA DEL GIOCO

MANIMAL

Il vero colpo d'ala di Far Cry Primal non risiede comunque nella sua collocazione temporale (come detto, il gioco è ambientato nel Neolitico) ma nella capacità di Takkar di addomesticare bestie di vario tipo da evocare in qualsiasi momento. Più facile a dirsi che a farsi, visto che il legame spirituale che unisce il nostro eroe alla fauna locale dovrà essere inizialmente esercitato avvicinando l'animale in questione senza che questi si accorga della presenza umana, sfruttando esche di carne prodotte all'uopo. Una volta che la bestia è stata domata la troveremo sempre disponibile in un pannello apposito, laddove sarà possibile studiarne pregi e difetti, grazie ad alcuni parametri che ci illustreranno le capacità fisiche e un breve ma esaustivo elenco di perk unici. Farsi accompagnare da un lupo, per dire, ci permetterà di sfruttarne le capacità sensoriali, allargando il raggio di visione della minimappa posizionata in basso a sinistra nel HUD; un orso, invece, garantirà potenza aggiuntiva quando si tratterà di difendersi fisicamente; un giaguaro, poi, diventerà un compagno di viaggio ideale per chi, come me, ama dedicarsi il più possibile all'arte dello stealth, grazie alla sua capacità di muoversi nell'ombra e di uccidere non visto. Ce n'è per tutti i gusti, e non dubito che la sperimentazione delle varie specie sarà uno dei punti di forza di Far Cry Primal, nonché l'elemento di novità in grado di dare una svecchiata, seppur parziale, a una formula oliata ma con qualche annetto sulle spalle. In aggiunta agli animali predatori, il nostro Takkar avrà sempre a disposizione un gufo. Questi, al momento, pare essere l'unico pet che potrà essere controllato direttamente dal giocatore, al contrario degli altri cui sarà solo possibile impartire ordini (come con la tigre bianca nello Shangri-La di Far Cry 4, per intenderci) e che saranno quindi gestiti dalle routine dell'Intelligenza Artificiale. Il gufo avrà peraltro un ramo di talenti dedicato, che ci consentirà di ampliarne le possibilità. Il volo, limitato entro un certo raggio dalla posizione di Takkar, servirà per pianificare le mosse in presenza di un avamposto o di una pattuglia particolarmente nutrita di uomini delle fazioni avverse, dal momento che il volatile è in grado di "taggare" i nemici esattamente come si faceva col binocolo nei precedenti Far Cry. Con l'avanzare del gioco (e con l'accumulo di Punti Esperienza) si potranno aumentare le abilità del nostro compagno alato, consentendogli perfino di attaccare i nemici a terra. L'uso del gufo sarà soggetto a cooldown, il che significa non poterne disporre a piacimento; va anche detto che il tempo di attesa per il riutilizzo non sarà lunghissimo, e avremo peraltro facoltà di accorciarlo ulteriormente grazie ad alcuni sotto-talenti dedicati. L'evocazione del nostro amico piumato sarà l'unico modo per volare, giacché diecimila anni fa elicotteri e velivoli assortiti erano ancora ben lungi dall'essere inventati. Per quel poco che ho giocato mi è parso un limite abbastanza importante, abituato come sono a passare ore svolazzando qua e là nei precedenti episodi della serie, che fanno dell'uso di mezzi di locomozione (anche terrestri) un caposaldo del gameplay. Certo... per spostarci nelle terre di Oros avremo a disposizione il classico Viaggio Rapido tra un avamposto e l'altro, ma la mera esplorazione dovrà giocoforza passare per i piedi di Takkar o per le limitate possibilità del gufo di cui sopra. Quanto questo infici la fruibilità sulla lunga distanza lo scopriremo solo quando avremo in mano il gioco finale, con un monte ore accumulato ben superiore alle due spese sull'alpha cui fa riferimento quest'anteprima.

E IL MULTIPLAYER?

Non c'è. Punto. Se leggete per intero l'articolo i motivi dovrebbero esservi evidenti: l'adattamento del gameplay al setting temporale preistorico, seppur innestato in una meccanica di base consolidata, ha imposto questa difficile scelta, che per certi versi non posso che approvare, almeno per quanto riguarda il multiplayer competitivo. Non nego, invece, che mi sarebbe garbata l'idea di farmi un giro per il mondo di Oros in compagnia di un amico; sarà per il prossimo Far Cry, vero Ubisoft?

Non fatevi ingannare, non è il tie-in di Dishonored.

XCOM 2

A cura di **Marco "Astrotasso" Tassani** (astrotasso@thegamesmachine.it)

5 febbraio 2016 ▶ Firaxis Games/2K Games ▶ xcom.com

A seguito dei scandalosi attacchi terroristici compiuti dal gruppo ribelle che si fa chiamare XCOM, il Presidente della ADVENT tiene un discorso a reti unificate.

Onesti cittadini e rispettabilissimi membri della nostra comunità, non potete immaginare la sofferenza che provo nel dovervi annunciare questa notizia: a vent'anni di distanza dalla stipulazione del patto di mutua alleanza tra i forti e coraggiosi Umani e i saggi Antichi, un manipolo armato ha fatto irruzione in una nostra struttura durante una parata, colpendo senza differenza cittadini, donne, bambini e truppe Advent che hanno dato la loro vita per proteggere la folla. Tale gruppo terroristico, che porta lo stesso nome dell'esercito che quattro lustri or sono si oppose con le armi alla nostra fruttuosa collaborazione, ha sottratto all'Ordine un manufatto fondamentale per la stabilità e sicurezza della nostra società. Vi assicuro, amici e compagni, che faremo qualsiasi cosa in nostro potere per fermare sul nascere questi atti di ignobile violenza, che vanno chiaramente contro il benessere di tutta la società. In questi vent'anni gli Antichi hanno eliminato sofferenze e malattie, tanto da averci fatto dimenticare le patologie degenerative e i tumori; hanno cancellato la povertà e la fame, e sfido chiunque di voi a vedere per strada anche solo un uomo che si lamenti della propria condizione; infine hanno curato e migliorato la società, e ne approfitto per comunicarvi che ben cinque nuovi centri genetici stanno per essere aperti nelle principali città del continente. E sì, cari cittadini, l'ingresso a tali centri continua a essere assolutamente gratuito e libero per tutti voi. Con questo discorso voglio fare luce sul gruppo che alcuni hanno il coraggio di chiamare "eroi", sulla loro grezza organizzazione militare, sui loro ignobili scopi e sul modo in cui vogliono distruggere la nostra utopica società. Avrei voluto dimenticare questo nome, ma a quanto pare gli XCOM sono tornati.

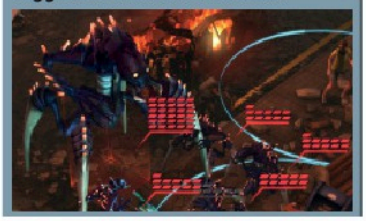
VIGILO CONFIDO

Comincerò illustrandovi come avviene una delle loro "missioni", destinate solitamente a sottrarre qualche raro dispositivo alla Advent, a fermare una nostra azione di supporto e cura della popolazione bisognosa e al rapimento di qualche criminale custodito nei nostri centri di sicurezza. I membri della XCOM, solitamente quattro ed equipaggiati con mezzi di fortuna, si avvicinano al loro obiettivo strisciando nell'ombra come topi, evitando telecamere di sicurezza e ronde armate, fino a che, una volta in una posizione per loro vantaggiosa, escono allo scoperto aprendo il fuoco sui nostri uomini, spesso e volentieri colpendoli alle spalle. Una volta scattato l'allarme però i criminali sono già a buon punto della loro azione terroristica, e riescono a fuggire chiamando un mezzo di trasporto pronto a prelevarli prima dell'arrivo dei rinforzi. Guardando la ricostruzione degli attentati attraverso le nostre telecamere a circuito chiuso, siamo riusciti a riconoscere per il momento quattro tipologie di soldati XCOM: il più sconsiderato viene chiamato Ranger, utilizza solitamente un fucile a pompa per il medio e corto raggio e brandisce un lungo machete per gli scontri corpo a corpo; lo Specialista, oltre alle armi e oggetti convenzionali, utilizza un drone da lui chiamato Gremlin sia per curare e supportare i suoi alleati, sia per infliggere lievi danni alle truppe Advent e violare dispositivi elettronici da gran distanza; il Granatiere, come lascia intendere il nome, è l'addetto agli esplosivi e alle armi pesanti; infine il Cecchino è sia letale sul lungo raggio grazie al suo fucile di precisione, sia temibile in scontri ravvicinati grazie alle sua agilità nell'uso dei revolver. I nostri infiltrati giurano di aver sentito parlare di una quinta tipologia di combattente, ancora non notata sul campo di battaglia. Cosa stanno tramando i ribelli? L'unica certezza è che, in con-

SAPPIAMO DELL'ESISTENZA DI UNA QUINTA TIPOLOGIA DI COMBATTENTI XCOM, MA NON L'ABBIAMO ANCORA VISTA ALL'OPERA

LA LUNGA GUERRA

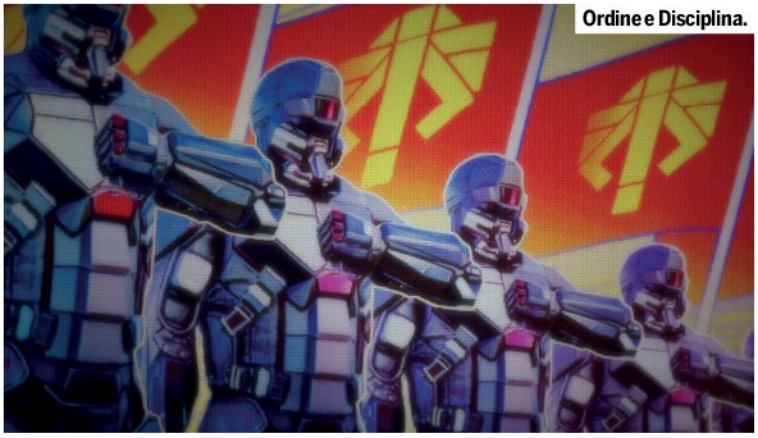
Poteva il primo XCOM essere reso ancora più punitivo e crudele della sua versione base, magari condita con qualche modalità simpatica come Ironman e Seconda Ondata? Ma certo che sì, e non dobbiamo fare altro che ringraziare un gruppo di modders tanto folli quanto geniali. Long War dona difatti una nuova anima al titolo Firaxis, strizzando fortemente l'occhio al capostipite della saga inaugurata da MicroProse nel '93. Soldati che muoiono come mosche, alieni che definire "cattivi" è un eufemismo e santi da far cadere dal calendario sono solo l'inizio. Se volete farvi del vero male mentre attendete questo secondo capitolo, ora sapete come fare. Diceva un vecchio saggio: "Vi dovete SPAVENTARE!"



Indovinate chi è quel cecchino che manca un colpo con il 95% di probabilità di riuscita?

"Aaaaw che adorabile questo cucciolo di umano! Mi viene da stritolarlo!"

"Vivo o morto tu verrai con me."


Ordine e Disciplina.

L'ADVENT STA PORTANDO AVANTI UN PROGETTO SEGRETO CHIAMATO AVATAR

seguenza alla loro debole conoscenza scientifica e tecnologica, sono costretti a razziare armi e armature Advent direttamente dal campo di battaglia per avere speranze di portare a termine la loro folle rivolta. Siamo i primi che non dovremmo temere i terroristi, ma la vostra incolumità è più preziosa di qualsiasi cosa: se vedete umani armati nascondersi tra gli edifici, se osservate piccole sonde volanti aggirare sistemi di sicurezza e torrette difensive, e se sentite anche solo parlare del gruppo XCOM, contattate il più vicino ufficiale Advent. Sapremo come ricompensarvi.

IL MONDO CHE VORREI

L'attuale base segreta dei terroristi è una vecchia nave degli Antichi, rubata lustri fa dalla resistenza e nascosta chissà in quale angolo del mondo. È proprio grazie al loro continuo muoversi tra uno stato e l'altro che sono così difficili da individuare. Ciò fortunatamente non vale per le cellule terroristiche sparse per i continenti: gli XCOM lanciano costantemente segnali radio in cerca di risorse, alleati e obiettivi importanti, e grazie a questa primitiva tecnologia riescono a tener in piedi una precaria rete di comunicazioni tra dissidenti. Stiamo solamente aspettando un loro passo falso: l'energia e le materie prime per mantenere diversi ponti radio intercontinentali sono difficili da trovare, e raramente riescono a compiere tutti gli

Grazie ai loro fucili magnetici, le truppe Advent ci fanno sudare sin da subito.

I Sectoidi hanno subito una bella cura ormonale.

Violare i dispositivi elettronici Advent può portare a grandi vantaggi.

I MEMBRI DELLA XCOM SI AVVICINANO AL LORO OBIETTIVO STRISCIANDO NELL'OMBRA

obiettivi da loro prefissati. La loro bassa morale gli permette anche di utilizzare i cadaveri delle nostre truppe sia per compiere folli esperimenti scientifici, sia per arricchirsi tramite un mercato nero. Per nostra fortuna la vecchia nave degli Antichi, il cui nome abbiamo scoperto essere Avenger, per essere sfruttata a dovere richiede conoscenze e informazioni che i terroristi non possiedono, e impiegheranno molto tempo per renderla completamente operativa: a parte un laboratorio e un'officina liberamente accessibili, la costruzione di importanti infrastrutture necessita personale, tempo e studi. Non temete, l'Advent sarà sempre un passo di fronte ai ribelli: l'Ordine sta portando avanti un progetto chiamato AVATAR, di cui non conoscevate ancora l'esistenza, e al termine del quale i loro sforzi di soverchiare il nostro giusto governo diventeranno completamente vani. Ogni fabbrica da noi costruita, ogni città da noi bonificata dal marcio e ogni importante studio che le nostre truppe portano a termine non fanno altro che avvicinarci alla fine del nostro obiettivo. La luce è prossima, cittadini.

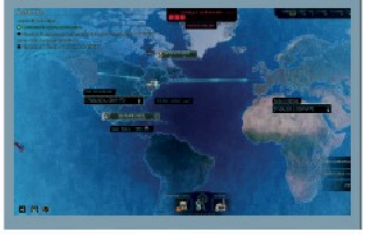
Le città del futuro: bianche, pulite, candide, oppresse.

L'ASPETTO DEGLI ANTICHI

Molti in passato si spaventarono per il nostro aspetto, ma questo oggi non accade più: insieme alle truppe Advent, equipaggiate con le più moderne armature e armi magnetiche, sempre pronte a garantire la sicurezza attorno alle vostre abitazioni, diversi antichi mettono in gioco le proprie vite per garantirvi un futuro migliore. Salutate con fierezza quindi gli evoluti Sectoidi, oggi più simili agli Umani e dai poteri psionici potenziati; le Vipere, veloci rettiliani simili ai vostri serpenti; i Muton, truppe d'elite che hanno fatto della loro forza fisica la loro arma più forte; e, senza elencarvi tutti i membri della nostra antica razza, volevo porre

EBBASTA COL GIOCO DI RUOLO!

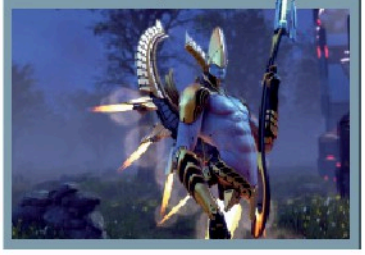
Se sono arrivato a parlarvi di XCOM2 fingendomi un membro dell'Advent è perché il gioco mi ha catturato in maniera spettacolare: sin dai primissimi minuti ci si rende davvero conto che la differenza con il primo capitolo è abissale, e se nella prima guerra avevamo davvero l'impressione di affrontare a muso duro un invasore dallo spazio, questa volta la sensazione di essere una piccola cellula terroristica contro una grande società totalitaria è fortissima. Alieni e città ovunque, cellule da contattare per aumentare le proprie risorse, troppe cose da fare e poche forze a disposizione sono solo le primissime cose su cui sbatteremo il naso. Il titolo Firaxis ha tutte le carte in regola per meritarsi il titolo di GOTY 2016, e pensate che deve ancora uscire!



Polizia crudele.

TAVOLO DA LAVORO!

A gran sorpresa ho scoperto che XCOM2 avrà il supporto del Workshop di Steam sin dall'uscita. Cosa significa in soldoni? Gli utenti sono in tal modo avvantaggiati nello creare e diffondere contenuti modificati, che siano armi, unità, missioni, mappe o altro ancora. Con l'immediata possibilità di modificare a dovere il titolo Firaxis, e l'immancabile modalità multiplayer, si prevedono molte, moltissime ore di divertimento. O di sofferenza: non dimentichiamoci che stiamo parlando di XCOM, dopotutto!



una menzione speciale per le truppe meccanizzate Advent, dall'incredibile resistenza e armate di fucili magnetici e lanciamissili, il tutto per garantire la vostra sicurezza. Alcuni parlano di cittadini che si tramutano in orribili esseri senza volto, di enormi crisalidi o ignobili deformità: sappiate che ciò che dicono sono MENZOGNE. Mai l'Ordine utilizzerebbe simili unità da combattimento. Diffidate di tutto ciò che esce dalle bocche dei ribelli. Diffidate dai loro messaggi di falsa propaganda. Diffidate dalle loro follie su un futuro in cui la razza umana, schiava degli Antichi, viene sfruttata come forza lavoro e materiale da ricerca biologico. Il futuro, cittadini, non è mai stato così radioso, e voi tutti dovrete aiutarci nel combattere gli XCOM, che hanno il coraggio di autoerigersi a "l'ultima speranza per l'umanità". In realtà i terroristi non sono altro che un gruppo disperato senza casa, senza degni equipaggiamenti e senza supporto logistico e morale che cerca di rovesciare dall'interno un Ordine più forte che mai, in cui regna la giustizia e l'uguaglianza. Aiutateci a terminare il prima possibile il progetto AVATAR e voi tutti sarete i primi a comprendere la maestosità degli Antichi. Ricordate: nessuna sofferenza, nessuna malattia, nessuna guerra. Vi ringrazio per avermi ascoltato, amici e compagni. A breve potreste assistere alla nuova puntata del vostro Reality Show preferito, non cambiate canale. Vi auguro una buona serata e una felice esistenza.

L'ATTUALE BASE SEGRETA XCOM È IN REALTÀ UNA VECCHIA NAVE ALIENA

Con una squadra del genere, mi meraviglio che il mondo non sia già caduto in mani aliene.

COMMENTO

Devo fare una doverosa premessa: io ho amato con tutto il cuore Enemy Unknown, e ancora di più la sua espansione, Enemy Within. Ho trovato difatti nell'XCOM targato Firaxis un equilibrio perfetto tra immediatezza nel gameplay, strategia, tattica e quel briciolo di cattiveria che non guasta mai. Proprio per questi motivi ho avviato titubante, in maniera quasi riverenziale, questo secondo capitolo della saga, e ne sono stato immediatamente stregato. Tutto è dove dovrebbe essere, perfetto e punitivo come solo una lotta verso un'invasione aliena può essere. La difficoltà più elevata era non proporci una misera scopiazzatura del primo, e incredibilmente la casa di Sid Meier ha colpito nel segno. Hype alle stelle.

- ⊕ Offre tantissime novità
- ⊕ La gestione della base è accattivante
- ⊕ La grafica rasenta la pornografia, ed è ben scalabile
- ⊖ Punitivo e difficile, i più deboli possono gettare la spugna

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

2017 ▶ Cloud Imperium Games ▶ robertsspaceindustries.com

STAR CITIZEN

Il primo, vero assaggio del gioco di Chris Roberts è finalmente tra noi, pieno zeppo di bug eppure abbagliante negli orizzonti futuri. Che gli dei delle space-sim siano con noi.

COMMENTO

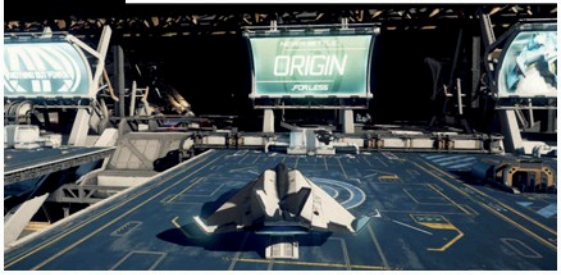
Le vere ambizioni di Star Citizen, finora soltanto chiacchierate, hanno finalmente iniziato a mostrarsi: accanto allo scenario cittadino implementato negli scorsi mesi, come acerbissimo assaggio delle location sui pianeti, l'alpha attuale introduce una prima porzione di universo esplorabile, con il passaggio fluido (si fa per dire) tra azione simulativa sulle astronavi e FPS armi in pugno, per cui anche il pensiero di un single player fondato su queste caratteristiche – Squadron 42 – mi fa venire le vertigini per l'attesa. Allo stesso tempo, però, i problemi tecnici sono tali da non poter ancora speculare sul risultato finale. Che ansia, maledetto Roberts.

- ⊕ Dalla soggettiva delle navi a quella del pilota, senza stacchi
- ⊕ Visivamente impressionante...
- ⊖ ... ma al momento davvero pesantissimo da far girare
- ⊖ Ambizioni al limite della fattibilità

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✓

Era da diverso tempo che non affrontavo una battaglia del genere per una preview, pur considerando tutti i problemi che una fase alpha può portare con sé. Decine e decine di ore accompagnate da problemi tecnici di ogni sorta, che invece di farmi desistere e, magari, confezionare una più generica anteprima da 2 pagine al grido di "Star Citizen è rotto, e quindi ingiudicabile", mi hanno ulteriormente gasato nel tentativo di raccontarvi non un titolo qualsiasi, ma probabilmente una delle opere più ambiziose mai prodotte nella storia dei videogiochi. Da parte mia, ricordo una simile abnegazione solo in pochissimi casi, fra cui quello con S.T.A.L.K.E.R. e i suoi malefici salvataggi, che copiavo fuori dalla cartella di gioco ogni mezz'ora circa (dopo aver dovuto reiniziare l'avventura a un passo dalla fine); nel caso della alpha 2.0 di Star Citizen non c'è che l'imbarazzo della scelta, dalle compenetrazioni poligonali ai comandi non funzionanti, dall'imbarazzante livello di connettività fino a un framerate spesso al di sotto del limite di fruizione. Ciò che il gioco di Cloud Imperium ha iniziato a mostrare, però, è finalmente degno di quell'interesse che, un paio di anni or sono, abbiamo fanaticamente urlato dalle pagine di TGM: in modo molto diverso rispetto a Elite: Dangerous, per certi versi diametralmente opposto, la creatura di Chris Roberts e compagni si propone come l'esperienza spaziale definitiva, un titolo contenutisticamente immenso che infrange il legame assoluto tra pilota e astronavi che ha caratterizzato fino a oggi le space-sim, portando i giocatori a esplorare

L'ATTIVITÀ EXTRAVEICOLARE DEGLI ASTRONAUTI È IL PIATTO FORTE DI QUESTA FASE ALPHA



Nel mio primo parcheggio spaziale ho distrutto la nave. Non avevo innestato la modalità Precision.

Nelle astronavi multi-equipaggio è possibile entrare nelle postazioni fisse, per le torrette o gli scudi. Durante le battaglie è esaltante.

Gli spazi di Area 18 sono già predisposti per ospitare giocatori e NPC, almeno in termini di dimensioni.

Il livello di dettaglio sfrutta intensivamente le potenzialità del CryEngine. Ma che pesantezza.

con un corpo fisico e indipendente le meraviglie dell'universo – a lato, ovviamente, dell'opportuna predominanza del gameplay sui velivoli. Poco importa se, rispetto al lavoro di Frontier, quelle di Star Citizen sono enormi e per certi versi canoniche "quinte teatrali", ben lontane dalla generazione procedurale che ha permesso a David Braben di rappresentare in scala 1:1 la Via Lattea: il gioco che sta prendendo forma rappresenta la seconda, potentissima anima delle space-sim per i prossimi anni, fondata su caratteristiche altrettanto impressionanti e comunque diverse, meno "verosimili" ma anche più dense, in termini di organizzazione e proposta dei contenuti. Unite con la fantasia le suggestioni di Mass Effect e la vera libertà di Privateer, in un mix dove il gameplay shooter è solo una piccolissima parte del quadro e ogni cosa, dalla guida delle astronavi alle azioni in soggettiva del pilota, passa fluidamente da una condizione all'altra senza, peraltro, lasciarsi alle spalle l'impronta simulativa. L'idea è proprio questa.

ANTIPASTO PLANETARIO

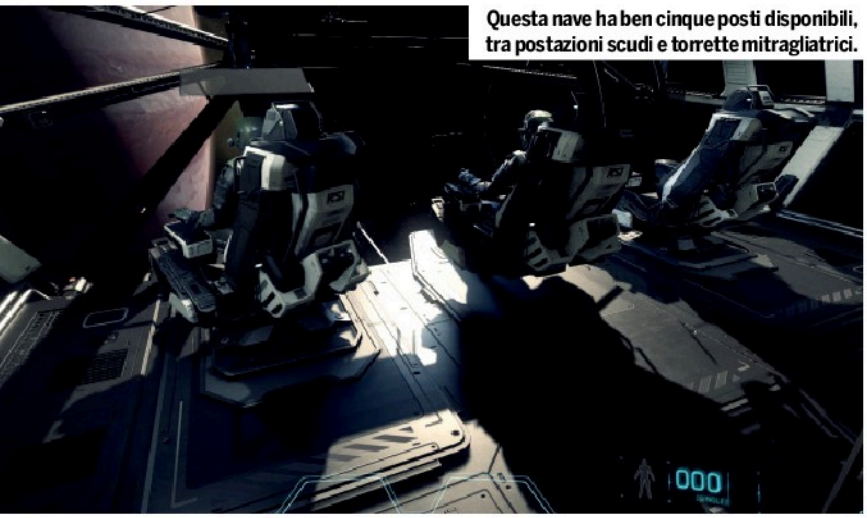
Il modulo sociale, al momento, permette semplicemente di andarsene in giro per una grande zona esplorabile, l'Area 18 sul pianeta Arcorp, dove chattare senza pensieri con gli altri giocatori ed esplorare ciò che il futuro ci riserva, tra grandi centri medici, locali ricreativi e negozi di armi non ancora funzionanti, con NPC a livello di bambocci non interattivi. Teoricamente, la versione finale comprenderà molti altri scenari come questo, "abitati" tanto dai giocatori quanto da negozianti, poliziotti e personaggi prodighi di missioni, alcune delle quali (anche FPS) da esplicitare a terra. Altra carne al fuoco, insomma, come se tutto il resto non bastasse.

ANCHE LA CREATURA DI CHRIS ROBERTS SI PONE COME L'ESPERIENZA SPAZIALE DEFINITIVA

IL REGNO DEI COMMANDER

In un box trovate i contenuti già pubblicati ma di cui non abbiamo ancora avuto modo di parlare, come il "modulo sociale" (la porzione di una città esplorabile, nella sostanza) e il piccolo buggy Greycat, mentre daremo per scontate le informazioni sull'hangar, sui dogfight di Arena Commander e sulle corse fra astronavi già trattate in un'anteprima. Tali caratteristiche vengono ora affiancate dalla prima porzione di universo esplorabile, di gran lunga l'introduzione più importante e significativa da quando il progetto ha preso vita, cento milioni di dollari fa (a questo punto, l'iniziale goal di Kickstarter fa quasi tenerezza): l'ingresso in partita passa per una sequenza predefinita in prima persona, risvegliandoci in una camera dello "space motel" di Port Olisar, dove è possibile incontrare altri giocatori scendendo in una hall, correre a destra a manca e, eventualmente, buttarsi subito nello

Le inquadrature esterne non hanno alcuno scopo pratico, se non quello di farci ammirare l'impatto visivo.



Questa nave ha ben cinque posti disponibili, tra postazioni scudi e torrette mitragliatrici.

Il sistema "olografico" del Journal viene proiettato in qualunque contesto, dall'interno del cockpit oppure dal visore da polso.

La sequenza di ingresso a Port Olisar è sempre la stessa. Almeno, però, cambia la cabina.

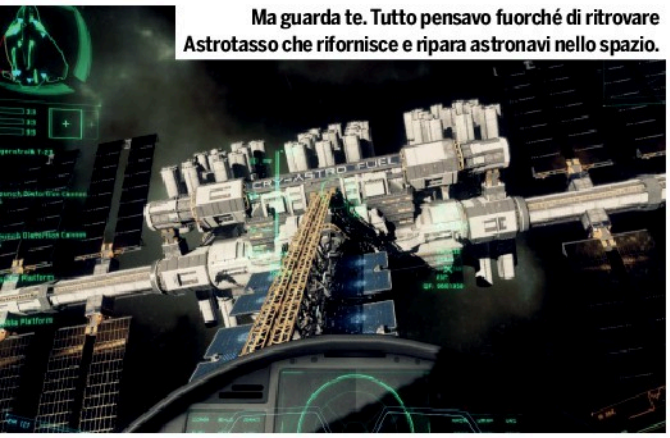
CRUISE MODE E QUANTUM DRIVE INIZIANO A FORNIRE UN QUADRO PIÙ PRECISO SUL SISTEMA DI NAVIGAZIONE

spazio esterno in una passeggiata "EVA" – Extra Vehicular Activity – con i piedi sulle piattaforme oppure liberi nel vuoto, grazie ai piccoli propulsori della tuta. Appositi monitor consentono di richiamare la nostra nave in una delle piste libere, mentre un nuovo (e incompleto) sistema "journal", visivamente rappresentato come un visore olografico da polso, può evidenziare gli obiettivi di quello che, in sostanza, è un primo intreccio non lineare di missioni all'interno dell'universo di Star Citizen. In particolare, il compito di riparare una serie di dispositivi di comunicazione farà gemmare altre richieste da parte degli NPC – piloti militari o civili, dispersi o in cerca di supporto – magari per proteggere una nave dall'attacco dei pirati, oppure per cercare la tal informazione seguendo precise coordinate fra pianeti, cinture di asteroidi (meticolosamente poligonali) e stazioni orbitanti. Tra un dogfight e l'altro, come dicevamo, le missioni aprono alla feature di gioco più tecnicamente complessa, con il modello dei Commander che può alzarsi in qualsiasi momento dalla poltrona, camminare nella propria nave e uscire dal portellone per fare quel che deve, librandosi lentamente nelle profondità del cosmo. Un remoto avamposto di sicurezza è stato predisposto per gli scontri FPS, recando di tanto in tanto pannelli dove raccogliere un'arma semiautomatica (ce ne sono anche a energia, e abbiamo comunque la nostra pistoletta d'ordinanza) e rifornirla di munizioni, oppure postazioni mediche in cui curarsi le eventuali ferite. Lo stato di salute è mostrato sulle parti anatomiche e non contempla solo i danni da armi da fuoco, ma anzi può segnalare la frattura di una gamba dopo una disastrosa caduta a corpo libero. Sia come sia, l'attuale struttura di gioco fa assomigliare questa porzione dell'alpha a un piccolo DayZ spaziale, non certo per gli elementi survival, troppo esigui e indistinti, ma per le situazioni che si vengono a creare tra utenti singoli e gruppi di giocatori. In un caso, ad esempio, gli eventi mi hanno portato in piena "Atmosfera Zero" (magnifica rivisitazione sci-fi di "Mezzogiorno di Fuoco", ad opera di Peter Hyams nel 1981): dalla grande vetrata della stazione ho potuto scorgere una grossa nave multiequipaggio, dalla quale sono usciti due giocatori che, dopo avermi individuato, hanno sfoderato la pistole con fare ben poco amichevole; lo scontro che ne è scaturito fa parte dei miei migliori ricordi action negli ultimi tempi,

L'alpha 2.0 è organizzata per far provare quanta più roba possibile, comprese le costosissime navi multi-equipaggio.

BUGGY BUGGATO

Un'altra caratteristica accessoria è stata introdotta con il Greycat, sorta di veicolo con cui spostarsi negli hangar più grandi e, in futuro, in alcune zone cittadine. Nei test avanzati (PTU, altri 30 GB di client alpha) è già possibile farlo, in una sorta di elementare GTA in cui, ovviamente, i giocatori hanno accolto con grande contentezza l'idea di potersi vicendevolmente investire. Anche in questo caso errori e pazzesche reazioni fisiche sono all'ordine del giorno, al punto che i veicoli della alpha 2.0 sono stati relegati in una piccola piazza, almeno in questo passaggio dello sviluppo, in mezzo a sedili e cruscotti sospesi nell'aria...



Ma guarda te. Tutto pensavo fuorché di ritrovare Astrotasso che rifornisce e ripara astronavi nello spazio.

Il sistema di personalizzazione estetica è appena accennato, con opzioni dedicate al vestiario.

PILOTI IN CARRIERA

A meno che Roberts non sia pazzo sul serio, Squadron 42 dovrebbe già essere in pieno sviluppo. Per i più distratti, ricordo che si tratta della componente single player di Star Citizen – propedeutica al libero universo – che ci mette nei panni di un pilota militare impegnato in una guerra intergalattica con i Vanduul, all'interno di un lore fantascientifico che ricorda un pochetto il Ciclo della Fondazione di Asimov e, dunque, gli assetti e le contrapposizioni di forze nell'antico impero romano. Com'è noto, nei principali ruoli di contorno vedremo attori come Mark Hamill, tornato in vita con il nuovo Episodio di Star Wars, o come Gary Oldman, ultimamente sottoutilizzato dal cinema ma comunque costosetto. Mi auguro solo che i soldi non finiscano, per il resto benissimo così.

con sparatorie nei corridoi, fughe attraverso le camere di decompressione e un degno finale a gravità zero – nello spazio sotto alle piste di atterraggio – dove l'aver giocato a Shattered Horizon (FPS di Futuremark del 2009, ndkeiser) mi è tornato parecchio comodo. È stato bellissimo.

ISTANZE QUANTISTICHE

Le novità della nuova alpha riguardano anche altri dettagli, insiti nelle azioni già descritte e più attinenti ai temi classici delle space-sim. Abbiamo già parlato su queste pagine di Decupled, G-Safe, Comstab e, in generale, dei meccanismi del sistema di volo in modalità di combattimento, molto distanti dal "realismo fantastico" di Elite Dangerous ma comunque molto accurati in termini di mera simulazione, con effetti precisi sul volo relativo delle navi e altrettante credibili reazioni fisiche del pilota (il Commander può svenire durante un'eccessiva accelerazione, lasciandoci in balia degli eventi per alcuni secondi). Queste caratteristiche sono ancora presenti, naturalmente, ma sono state inserite in un contesto più organizzato: il "precision mode" si attiva a meno di 50 m/s, per atterrare e manovrare in modo più preciso intorno alle stazioni; il vecchio

La difficoltà degli scontri con le AI è già abbastanza elevata, specie quando i pirati si presentano in gruppo.

DECINE DI ORE CON PROBLEMI TECNICI DI OGNI SORTA, CHE INVECE DI FARMI DESISTERE MI HANNO ULTERIORMENTE GASATO

sistema, invece, è ancora l'ideale per i combattimenti, con un picco massimo di 250 m/s, mentre il "Cruise mode" permette di spostarsi a grande velocità, comunque nei limiti della prossima nave, per raggiungere oggetti e location relativamente distanti.

UN MACIGNO CHIAMATO ALPHA

Per la prova abbiamo utilizzato un PC con i5 relativamente recente, 16 GB di memoria di sistema e una Geforce 980 Ti, praticamente una configurazione a prova di VR che, però, in questo caso è stata ridotta tra i 15 e 30 fps con visualizzazione "normale". Non si tratta nemmeno di un caso isolato, ed è anzi consigliabile l'uso di file aggiuntivi per il setup video, con un file "User.cfg" da editare (potete trovare stringhe già pronte con un minimo di googling, se non avete voglia di sbattervi) e porre nella cartella "Public" di Star Citizen, a seconda delle specifiche del vostro PC. Peraltro, il livello di dettaglio del CryEngine 4 sembra spinto in avanti senza troppi pensieri, con una sovrapposizione di elementi grafici capace di piallare anche il PC del Pastore.

IL PASSAGGIO TRA ASTRONAVI ED ESPLORAZIONE ESTERNA DÀ VITA AD AZIONI MOZZAFIATO, DEGNE DI ATMOSFERA ZERO O GRAVITY

In tutti questi casi, il nostro velivolo spaziale si muove all'interno di scenari instanziati che si rivelano, al contempo, meno credibili rispetto a E:D ma anche più cinematograficamente spettacolari; lo stesso spostamento fra aree diverse segue un simile concetto, per cui il balzo nell'iperspazio – chiamato in questo caso Quantum Drive – non avviene fra corpi dotati di massa gigantesca, fondendo inestricabilmente la simulazione con la fruizione di gioco, bensì fra scenari singolarmente progettati che devono il loro appeal a tanto lavoro di gomito da parte degli sviluppatori, avendo poco o nulla a che fare con la generazione procedurale. Un'altra fondamentale introduzione riguarda le navi multiequipaggio, in grado di coinvolgere meccanismi co-op in modo meno scontato del solito: è possibile salire sui grossi vascelli dei giocatori più facoltosi, comprati nel chiacchierato – e sicuramente poco "sportivo" – sistema di acquisti digitali di Star Citizen, oppure usufruire di un enorme velivolo da trasporto parcheggiato a Port Olisar per i più poverelli. In questo senso, al di là del reale divertimento di alcuni membri dell'equipaggio, è davvero emozionante mettersi in una torretta in stile Millennium Falcon, nella postazione

Il balzo quantico dall'interno di una nave da trasporto multi-equipaggio. Fico.

Tutti i miei possedimenti in un singolo scatto. Sono proprio un poveraccio.

QUELLO DI STAR CITIZEN SI PREANNUNCIA COME UNO DEI LAVORI DI OTTIMIZZAZIONE PIÙ DIFFICILI DI SEMPRE

per gestire gli scudi direzionali o anche solo affrontare un balzo spaziale sapendo che in qualsiasi momento possiamo alzarci per una passeggiata sul punte, magari con lo spettacolo di una luminosissima stella fuori da una vetrata. Poi, ecco, in mezzo a tutte queste meraviglie è facile ritrovarsi a fissare il desktop per l'ennesimo crash, in quello che si preannuncia come uno dei lavori di ottimizzazione più difficili di sempre.

IL DOMINIO DELL'ENTROPIA

La descrizione dei bug, in questo caso, fa ben intendere la portata del disegno: le frequentissime compenetrazioni, ad esempio, hanno a che fare con l'indipendenza strutturale di modelli molto complessi, ognuno rispondente alla fisica newtoniana e in grado – quando le cose vanno bene – di coprire un ruolo preciso nella simulazione totale. Mi riferisco, nello specifico, all'interazione del corpo dei piloti con le navi in movimento, a loro volta composte da una serie di componenti – armi, motori, cabina, rivestimento e avanti così – che durante i combattimenti possono staccarsi a causa di un colpo subito, e che ovviamente rendono ancora più complicata la relazione fisica fra gli elementi. In questo senso, il massimo della difficoltà – ma anche del fascino – sta nel rappresentare senza errori gli spostamenti di più giocatori all'interno della stessa nave, magari in velocità Cruise, unendo tali calcoli alle basi, alle navi spaziali e alle relative AI che costellano lo scenario celeste. L'incanto al momento funziona solo a tratti, ed è bene chiarire che la gigantesca massa di problemi tecnici di questa Alpha, praticamente in tutti gli aspetti, non può che procrastinare le grida di giubilo a data da destinarsi, meglio se prima del 2017. Elite: Dangerous non si è mai presentato al pubblico in una veste così tecnicamente instabile, e ha promesso feature simili e altre ancora più complesse – il controllo in soggettiva del Commander, l'esplorazione di interi pianeti – in una delle prossime "stagioni" della serie, senza rischi di bruciare le tappe con alpha e beta al limite della giocabilità. Roberts evidentemente non si pone questi problemi, ed è comunque riuscito a regalarmi (si fa per dire, ho già speso quasi settanta euro prima della pubblicazione...) alcuni minuti di grandissima esaltazione ludica, ad esempio quando un giocatore ha distrutto la mia astronave, nei pressi di una stazione, e si è fatto perdonare dandomi un passaggio fino a casa. Provate a pensare a un gioco in cui si possa fare una cosa del genere: semplicemente non esiste.

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

2016 ▶ Bloober Team ▶ blooberteam.com

LAYERS OF FEAR

Bambini, per favore, spegnete le luci e andate a giocare nell'altra stanza. Il babbo deve morire di paura per qualche ora.

Le avventure horror sono tra le più battute in ambito indipendente, con decine di uscite ogni anno, un sacco di Youtuber che si prodigano in urletti e la capacità di centrare quasi sempre l'obiettivo primario, quello di incutere terrore e angosce assortite. Sarà la "nuova" scuola dei film horror, da Insidius a Sinister, a sua volta debitrice dei tanti capolavori orientali usciti negli ultimi decenni, sarà la relativa facilità dei meccanismi di spavento e tensione nella visuale in soggettiva, ma il risultato è che là fuori c'è un sacco di roba con cui farsela nelle mutande; spesso, per l'appunto, si tratta di opere che narrativamente valgono meno di zero, e che tuttavia riescono a sfondare le (debolissime, mentre si gioca) difese del nostro cervello, a colpi di inseguimenti nel buio, apparizioni e quasi nessuna chance per salvare la pelle o, ancora più spesso, per uscirne sani di mente. Fortunatamente, in questo mare di facili spaventi c'è sempre qualcuno che riesce a emergere, articolando intorno al nocciolo dell'orrore un impianto più fine ed elaborato: a suo modo c'è riuscito Outlast, di cui attendiamo con (vera) ansia il secondo episodio, e oggi è Layers of Fear a riscaldare gli animi degli appassionati, grazie a caratteristiche che sembrano mescolare gli insegnamenti di Frictional Games, veri maestri del genere, a una più moderna capacità di gestire un'ambientazione dinamica, come in una specie di Stanley Parable più bello da vedere e, ovviamente, virato verso il buio dell'anima. Volevate che la demo PT di Silent Hill si trasformasse in un gioco completo? Beh, in un certo senso quel momento è arrivato...

COMMENTO

Farsi largo in mezzo a tanti concorrenti non è facile, ma Layers of Fear sembra distinguersi tanto nelle qualità del racconto, centrato sulla narrativa d'orrore di fine ottocento, quanto sul versante tecnico. I limiti principali possono essere ricercati nella durata, che al momento (senza la conclusione, circa un quarto di gioco) si assesta sulle tre ore, e nel fatto di non offrire una vera sfida sul piano degli enigmi. Con un prezzo ragionevole, però, e magari qualche ulteriore aggiunta nelle "stanze", Layers of Fear potrebbe diventare il nuovo fenomeno del panorama horror indipendente, tanto leggero nelle meccaniche quanto implacabile nell'oscurarci l'anima.

- ⊕ Terrore profondo
- ⊕ Bello da vedere
- ⊕ Ottimi spunti narrativi
- ⊖ Breve e ludicamente semplice

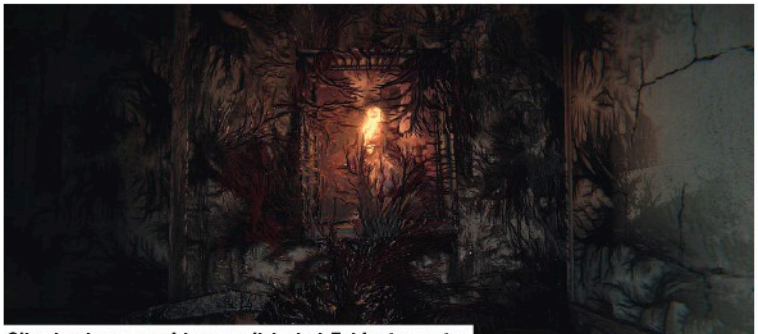
GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

Un concept art che entra nel gioco vero e proprio. Geniale.

IN ALCUNI PASSAGGI, LAYERS OF FEAR SEMBRA UNA SPECIE DI STANLEY PARABLE VIRATO VERSO IL BUIO DELL'ANIMA

Clive Barker's Undying è uno dei videogame horror più interessanti di sempre. Il suo passaggio si sente ancora.

Accanto a diversi tocchi di originalità, la classica stanzetta dell'infante fa sempre il suo effetto.



Gli enigmi sono pochi e semplicissimi. Evidentemente, gli sviluppatori vogliono attirare l'attenzione altrove.

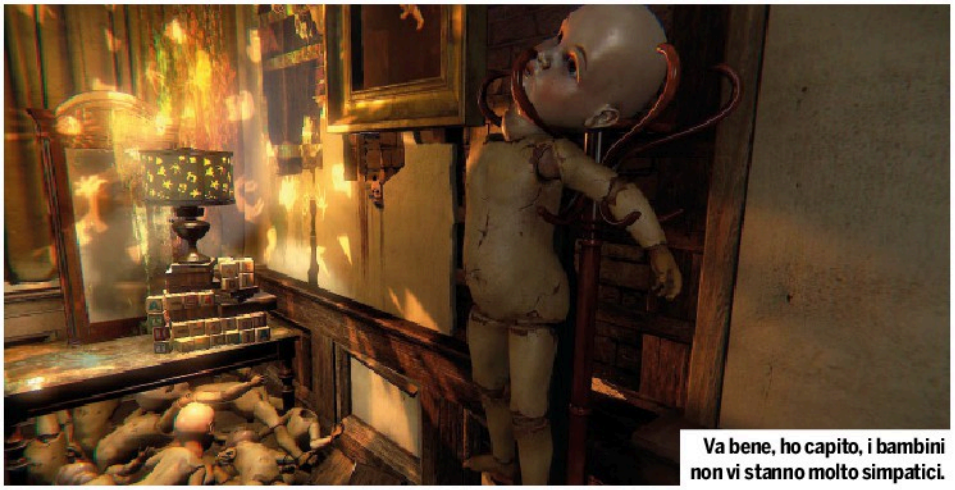
IL LEVEL DESIGN PLASMA UN'UNICA, STRANIANTE E MUTEVOLE ARCHITETTURA

CARNE E SANGUE DI UN DIPINTO

Per quanto il gioco sia davvero promettente, e ne abbia potuto giocare una bella porzione (cosa che potete fare anche voi in Accesso Anticipato), sono stato io a chiedere a Claudio di limitare l'anteprima a due pagine: paradossalmente, Layers of Fear potrebbe rientrare in un dossier più ampio, con le sue le ottime qualità affiancate ai grandi del genere, ma è praticamente impossibile scriverne un pezzo circostanziato senza condurre a gravi spoiler sulla trama e, in questo caso, anche sulla giocabilità e sul ritmo dell'esperienza. Non posso nemmeno rivelarvi la vera sostanza dell'azione, se questa sia votata alla solita fuga da presenze immonde, totalmente alla loro mercé, o a una più semplice – ma comunque terrorizzante – esperienza interattiva priva di elementi di sfida; di sicuro va sottolineata la maestria con cui è stata costruita la tensione, la relativa quiete che ci viene offerta per lunghi tratti, in mezzo all'eccezionale campionatura di suoni e stralci di dialogo, solo per rendere ancora più terrorizzanti i momenti dell'estremo orrore. Posso senz'altro dirvi che l'incipit è dalle parti de "Il Ritratto di Dorian Gray", fin dalla citazione in apertura ("Every portrait that is painted with feeling is a portrait of the artist, not of the sitter"), e che le suggestioni sembrano pescare più dalle pagine di Edgar Allan Poe e del citato romanzo di Wilde, piuttosto che dalle diffusissime citazioni da H.P. Lovecraft (a parte forse un racconto, sul quale preferisco starmene zitto come un topino...). Anche quest'ultima è solo una supposizione, però, dal momento che il test pubblico si guarda bene dallo svelare la parte conclusiva; il finale, in effetti, potrebbe aprire a qualsiasi cosa. E poi, in mezzo a un sacco di indie-horror francamente bruttini sul versante tecnico, Layers of Fear deve una parte rilevante del suo appeal alle capacità di concept artist e grafici 3D, per il gran lavoro svolto in ambito visivo nel riprodurre interni d'epoca, dal XIX Secolo in cui è ambientata la storia, e soprattutto nel level design che sembra essere stato plasmato in un'enorme e cangiante architettura, dove gli sviluppatori mischiano in forma non lineare dettagli narrativi e ambienti domestici destinati a... E no, davvero, per adesso basta così.

SATURNO CHE DIVORA I SUOI FIGLI

Una chiave di lettura di Layers of Fear va ricercata nell'arte pittorica classica, in particolare quella che si snoda dal Rinascimento fino all'autore che, insieme ad altri geni della prima metà del XIX secolo, ha aperto la strada all'Espressionismo (non procedete oltre, se proprio non volete spoiler di nessun tipo): in effetti, Francisco Goya non è solo citato attraverso le sue opere, come Leonardo da Vinci e Caravaggio, ma è uno dei principali elementi d'ispirazione della trama, in riferimento all'inquietante fase delle "Pitture Nere" e, dunque, al periodo in cui il pittore dipinse una serie di famosissimi affreschi nella sua casa (chiamata "Quinta del sordo"), tutti vicini a temi d'orrore o, per come la vedeva lui, a raffigurazione dirette delle sue paure e angosce.



Va bene, ho capito, i bambini non vi stanno molto simpatici.

A cura di Daniele "Alteridan" Dolce (alteridan@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 29,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Capcom ▶ dragonsdogma.com ▶ PEGI 18+

TGM SILVER AWARD

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Dopo aver affascinato i possessori di console riscuotendo un discreto successo, Dragon's Dogma: Dark Arisen è arrivato anche su PC. Meglio tardi che mai, no?

Per gli appassionati di giochi di ruolo che durante la scorsa generazione di console hanno avuto modo di mettere le mani su Dragon's Dogma, l'opera di Capcom ha vestito i panni dell'outsider, un titolo pubblicato in un periodo in cui il genere degli RPG (sia classici che di stampo action) ha sfornato sequel di franchise famosi e ormai affermati come The Elder Scrolls IV: Skyrim, Mass Effect 3, o The Witcher 2. Correva l'anno 2012, e la speranza di veder girare Dragon's Dogma sui monitor dei nostri PC ardeva forte nei nostri cuori. Una fiamma che ha ricevuto nuovo carburante quando, l'anno successivo, Capcom lanciò sul mercato console Dark Arisen, versione riveduta e corretta del gioco originale comprendente anche l'omonima espansione. Poi, non si sa come né perché, le voci di corridoio e le indiscrezioni secondo le quali Dragon's Dogma sarebbe stato in procinto di approdare su PC si dileguarono, e la speranza si trasformò lentamente in chimera. Almeno fino a pochi mesi fa, quando finalmente il publisher giapponese si armò di mantice e annunciò la conversione di Dragon's Dogma: Dark Arisen, rianimando quel fuoco che stava quasi per estinguersi.

Una leva in un dungeon: tanto vale abbassarla, cosa potrà mai succedere?

CORSI E RICORSI

Gli eventi del mondo immaginario in cui si svolgono le vicende di Dragon's Dogma si basano sul concetto di ciclicità. Non è un caso che il gioco apra una finestra sul passato non appena si decide di dare il via a

GLI EVENTI DEL MONDO DI DRAGON'S DOGMA SI BASANO SUL CONCETTO DI CICLICITÀ

Ogni oggetto di equipaggiamento può essere potenziato ben tre volte.

E poi mentre cammini ti ritrovi a dover fare i conti con un grifone.

Abbiamo appena scoperto che ai ciclopi non piace che gli si colpisca l'occhio.

L'ARISEN È IL SIMBOLO VERSO CUI L'UMANITÀ VOLGE LO SGUARDO E AFFIDA LE SUE PREGHIERE IN TEMPI DIFFICILI

una nuova partita: la prima parte del tutorial ci vede impersonare un Arisen di tempi antichi, la figura centrale di una profezia impegnata a sconfiggere un drago mitologico capace di portare morte e distruzione nelle lande di Gransys. È durante questi primi passi che prenderemo dimestichezza con le fondamenta del gioco, ricevendo anche un'infarinatura circa il background narrativo su cui si basa il titolo sfornato dagli studi di Capcom. Una volta portata a termine questa missione iniziale e creato un alter-ego virtuale verremo catapultati nel presente, dove la vita del protagonista sta per essere sconvolta da un evento catastrofico: un drago, lo stesso della profezia, attacca il pacifico villaggio costiero di Cassardis e strappa il cuore al nostro eroe. È proprio sopravvivendo a questo avvenimento traumatico che, stupore, sorpresa e meraviglia, il nostro si rivela essere il nuovo, leggendario Arisen. Un prologo piuttosto classico, va detto, che pesca a piene mani dall'immaginario fantasy a cui siamo abituati da tempo, e con uno svolgimento basato sui soliti cliché triti e ritriti. Ciò non toglie che il mondo di gioco sia caratterizzato in maniera impeccabile, fedele al sostrato mitologico che vede le genti di Gransys affrontare periodicamente la minaccia del drago sotto la guida dell'Arisen: ecco quindi stagliarsi rovine di fortezze cadute sotto gli attacchi del rettile volante, nei cui paraggi si ergono massicce le mura che cingono i pochi insediamenti sotto il dominio del duca Edmun l'Ammazzadraghi, o i vari altari e luoghi votivi dedicati alla figura dell'Arisen, il simbolo verso cui l'umanità volge lo sguardo e affida le sue preghiere in tempi difficili.

IT'S DANGEROUS TO GO ALONE

I continui attacchi del drago, però, hanno costretto gli abitanti di Gransys a stanziarsi in pochi luoghi ben difesi; del resto,

Forse sarebbe il caso di voltarsi...

ARISEN IN COMPAGNIA

Anche Dragon's Dogma ha visto la nascita di uno spin-off MMORPG: si tratta di Dragon's Dogma Online, un titolo free-to-play pubblicato verso la fine dello scorso anno anche in formato PC, purtroppo solo in Giappone, dove il gioco sta riscuotendo un discreto successo. E chissà che un giorno non sbarchi anche in Occidente: che Capcom stia attendendo di avere in mano i dati di vendita della versione PC di Dragon's Dogma: Dark Arisen prima di decidere se localizzare o meno il MMORPG?

Gran Soren, la capitale del regno, nasconde molti segreti: per scoprirli tutti bisognerà esplorare anche i tetti.

Ecco l'antagonista dell'Arisen immortalato durante l'attacco ai danni di Cassardis.

l'intero mondo è un posto estremamente pericoloso, pieno di insidie e creature il cui unico desiderio è farci la pelle. Per fortuna l'Arisen non dovrà affrontare l'avventura da solo: al suo fianco avrà il corpo delle pedine, un esercito formato da uomini e donne provenienti da una dimensione misteriosa conosciuta con il nome di Faglia, e la cui unica ragion d'essere è quella di servire il prescelto della profezia,affiancandolo nei combattimenti e fornendogli il necessario supporto durante il cammino. In termini prettamente ludici, questo sistema garantisce al giocatore l'opportunità di creare una propria pedina personale che lo accompagnerà per tutta la partita, guadagnerà punti esperienza che potranno essere impiegati per sbloccare abilità, e potrà essere personalizzata con oggetti di equipaggiamento di vario tipo. E non è tutto: utilizzando gli appositi portali sparsi per tutto il mondo potremo ingaggiare fino a due pedine di altri giocatori in carne e ossa, mentre questi potranno assoldare la nostra. Quando si trovano al servizio di un altro Arisen, le pedine prendono dimestichezza con le missioni affrontate da quel giocatore e con le tattiche utilizzate per combattere i nemici incontrati in quella partita. Una volta sotto il nostro controllo, tutte le pedine, anche quelle create da altri, sfrutteranno le conoscenze apprese durante i loro viaggi, fornendoci consigli su come portare a termine questo o quell'incarico, piuttosto che raccomandare un approccio sicuramente efficace per eliminare un mostro a noi sconosciuto, ma affrontato dalle pedine nel corso di una partita sotto il comando di un altro Arisen.

UTILIZZANDO GLI APPOSITI PORTALI POTREMO INGAGGIARE FINO A DUE PEDINE DI ALTRI GIOCATORI IN CARNE E OSSA

FREE CLIMBING

Conoscere i nemici è essenziale per poter proseguire senza intoppi nell'avventura: Dragon's Dogma non è un titolo difficile, inteso come complesso o punitivo, tuttavia richiede una certa attenzione nella selezione di missioni adatte al livello del party e nell'esplorazione del mondo di gioco. Se lungo le strade che percorrono il continente di Gransys troveremo solo qualche goblin o delle bande di fuorilegge, addentrarsi in foreste o caverne significherà trovarsi faccia a faccia con spettri, idre, e ciclopi. È in questi casi che l'esperienza pregressa delle pedine assoldate farà la differenza: un compagno che ha già affrontato questi mostri saprà come muoversi, attaccando in modo tale da sfruttare le debolezze delle creature, e consigliando al protagonista le tecniche da utilizzare in quelle determinate situazioni. Nel mondo di gioco, inoltre, sono presenti speciali tomi in grado di insegnare all'Arisen e alle sue pedine le caratteristiche dei nemici,

Uomini lucertola: se vorrete esplorare degli ambienti umidi dovrete vedervela con loro.

Una postazione sopraelevata, un grifone in volo e un arco lungo: cosa volere di più?

Nel dungeon di Nerabisso è possibile imbattersi anche nel Tristo Mietitore.

Un enigmatico epitaffio accoglie i temerari che si avventurano nell'isola di Nerabisso.

CONOSCERE I NEMICI È ESSENZIALE PER POTER PROSEGUIRE SENZA INTOPPI NELL'AVVENTURA

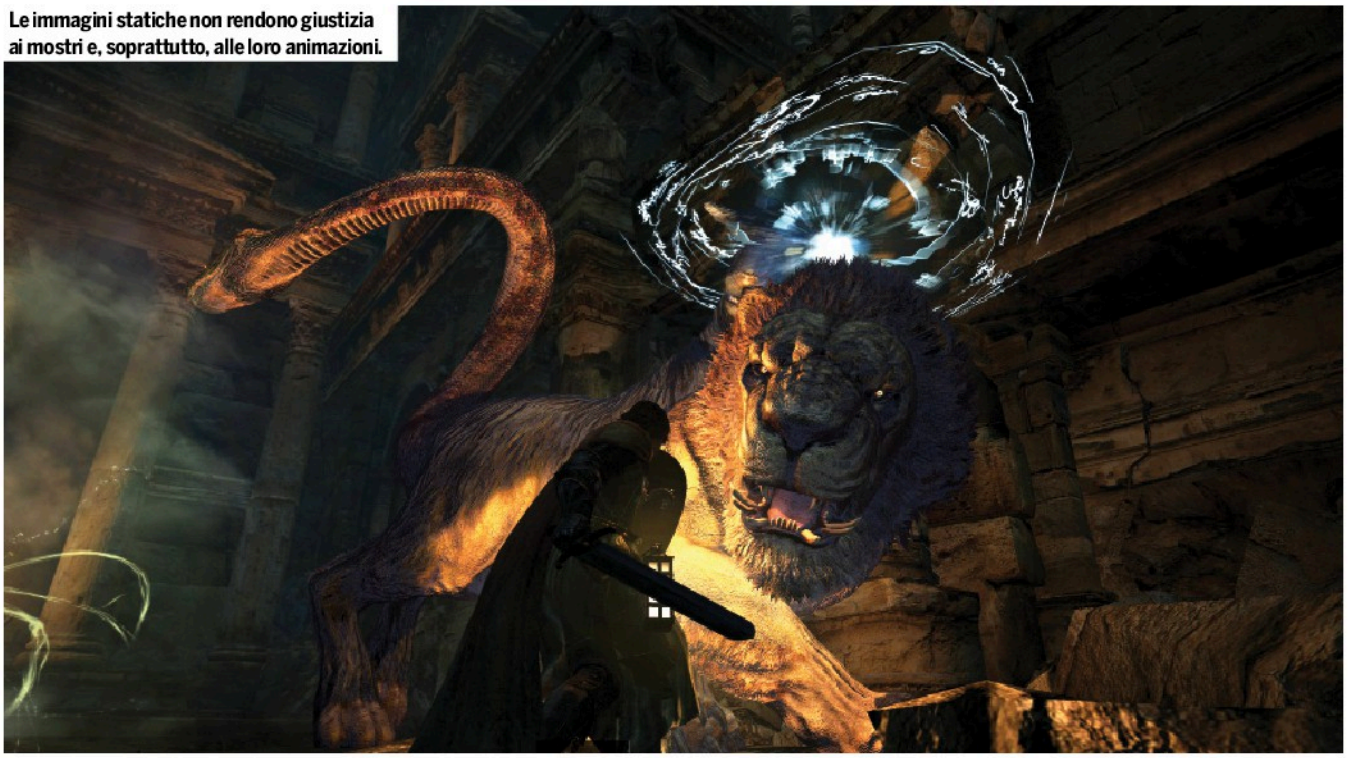
comprese le tattiche da impiegare durante gli scontri. La preparazione dell'eroe e dei suoi compagni consiste anche nel mantenere un equipaggiamento sempre aggiornato, acquistando le armi e le armature adatte a ogni evenienza, e potenziandole utilizzando i materiali ottenuti dall'uccisione dei nemici o raccolti nel corso delle scampagnate in quel di Gransys. Avventurarsi alla cieca è quindi sconsigliabile: il gioco mette a disposizione tutti gli strumenti per portare a termine con successo le missioni, ma sta al giocatore sfruttarli a dovere per non tirare le cuoia al primo incontro con un gruppo di mostri più impegnativi. C'è invece un aspetto fondamentale del sistema di combattimento molto più innovativo: tutti i personaggi possono arrampicarsi sulle creature di grandi dimensioni, al fine di raggiungere con più facilità i loro punti deboli e colpirli con maggiore precisione, andando a debilitare la fiera e rendere più semplici le fasi successive dello scontro. Un concetto intrigante che, a distanza di tre anni e mezzo dalla pubblicazione originale su console, non è stato ancora preso – inspiegabilmente – a prestito da altre produzioni, e che personalmente mi interesserebbe ritrovare altrove (e probabilmente non sono l'unico).

Le carcasse dei mostri caduti permangono all'interno di Nerabisso, attirando ulteriori nemici nei corridoi e nelle stanze del labirinto.

DINAMISMO DI CLASSE

Il gioco di ruolo della casa di Osaka sfrutta un sistema di progressione del personaggio piuttosto inusuale: come la maggior parte dei titoli del genere, anche in Dragon's Dogma occorre scegliere una classe per il proprio avatar (e per la pedina personale), ma è possibile modificarne la specializzazione in qualsiasi momento. Un mago, quindi, può sempre diventare un guerriero; il prezzo da pagare per questa scelta è la perdita di tutte le abilità attive specifiche e di parte delle capacità passive non compatibili con la nuova classe. A che pro effettuare il cambio? Semplice: i valori di forza, magia, salute o resistenza guadagnati a ogni passaggio di livello dipendono direttamente dalla classe del personaggio. Per fare un esempio pratico, un mago acquisisce poca salute man mano che viene accumulata l'esperienza, e per questo potrebbe valere la pena ottenere qualche livello extra vestendo i panni di un guerriero, più esperto nell'assorbire i colpi nemici.

Le immagini statiche non rendono giustizia ai mostri e, soprattutto, alle loro animazioni.



ABISSI MORTALI

A corredo di un mondo di gioco liberamente esplorabile, Dark Arisen fornisce una seconda area di dimensioni ridotte rivolta ai giocatori più navigati che hanno già avuto modo di farsi le ossa grazie all'avventura principale. Si tratta dell'isola di Nerabisso, una zona misteriosa ammantata nella nebbia in cui in molti hanno cercato gloria e ricchezze, trovando solo la loro morte. L'intricato dungeon di Nerabisso è dimora di mostri impossibili da trovare sulla terraferma, oltre che luogo in cui sono nascosti oggetti leggendari e materiali unici da impiegare nei processi di crafting. La particolarità di questo dedalo riguarda il modo in cui ci si può imbattere nei nemici: ogni creatura uccisa, infatti, non fa altro che aumentare la possibilità che altri mostri si addentrino nel labirinto, attratti dall'odore del sangue e della carne in decomposizione, un meccanismo che rendere assai più difficile il cammino dell'Arisen e la sua discesa nelle viscere dell'isola man mano che esplora il dungeon. Al di là delle novità di gameplay introdotte dall'espansione, l'atmosfera di Nerabisso risulta molto più tetra del gioco base, sia per la direzione artistica scelta dagli sviluppatori nella raffigurazione dei mostri, sia nell'architettura di chiaro stampo gotico impiegata nella costruzione delle stanze del dungeon, che contribuisce a trasmettere al giocatore una sensazione di oscurità opprimente, quasi claustrofobica.

LA VERSIONE PC DI DARK ARISEN GUADAGNA A MANI BASSE LA CORONA DI MIGLIOR EDIZIONE DEL GIOCO

SENZA CATENE

Sul fronte tecnico il team di sviluppo ha potuto liberarsi degli stringenti limiti derivanti dall'hardware di PlayStation 3 e Xbox 360, piattaforme sulle quali la qualità del prodotto finale è minata da evidenti criticità che si notano spesso durante l'intera esperienza di gioco, per nulla fluida a causa di un frame rate ballerino costantemente al di sotto dei

CERCASI ARISEN PER SGOMBERO CANTINA

Oltre alle missioni principali e alle quest secondarie che vengono affidate al protagonista dai personaggi non giocanti, nei vari insediamenti di Gransys sono presenti bacheche sulle quali sono affissi degli annunci di piccoli incarichi commissionati dai comuni cittadini. Queste mansioni sono di norma riconducibili a semplici compiti "da postino": c'è chi ci chiederà una borsa di pelle di serpente, chi vuole essere accompagnato in un determinato luogo e chi, molto più banalmente, cerca qualcuno che sia in grado di eliminare i topi che hanno deciso di invadere la sua cantina. Sebbene il fascino di queste missioni sia piuttosto basso, completarle darà spesso accesso a materiali da utilizzare per il potenziamento degli oggetti di equipaggiamento, evitando al giocatore l'onere di cercarli o di acquistarli dai mercanti.

L'idra è uno dei nemici più ostici, dotato di capacità rigenerative superiori rispetto a tutte le altre creature.

In combattimento possiamo infliggere e subire molti effetti di stato: questo goblin, per esempio, sta andando a fuoco.

L'editor permette di modificare molti parametri fisici dell'Arisen e della sua pedina. In questo caso, creare un clone di Tori Spelling.

trenta fotogrammi al secondo. Su PC non è così: il contatore degli fps raggiunge con facilità quota sessanta, a patto di avere una configurazione di buon livello; inoltre il frame rate non è stato bloccato, e questo significa che volendo è possibile riuscire a superare tale soglia, anche se è bene ricordare la necessità di un monitor con frequenza di aggiornamento adeguata, onde evitare di incorrere in un fastidioso e frequente tearing dell'immagine. È stato aumentato anche il limite della distanza di visualizzazione di oggetti, creature e personaggi: niente più nemici che spuntano all'improvviso cogliendo di sorpresa il giocatore, anche se persiste qualche pop-up di troppo per quanto riguarda gli elementi della vegetazione. Nulla che vada a inficiare l'esperienza ludica, per fortuna. Completano il quadro un sistema di illuminazione dinamica completamente rivisto e tutto l'apparato di filtri a cui siamo ormai abituati: il risultato è un'immagine molto pulita e dettagliata, pur lontana dagli standard odierni. D'altronde, Dragon's Dogma è un gioco con quasi quattro anni sulle spalle, e aspettarsi un rifacimento completo sarebbe stato onestamente troppo. Ciò che sarebbe stato lecito attendersi, invece, era una maggiore cura per il sistema di controllo via mouse e tastiera: basti pensare che per attivare una semplice abilità bisogna premere una combinazione variabile di tasti, il tutto magari mentre ci si muove e si gestisce la visuale con il mouse. Un sistema che ha un suo senso con il controller in mano, ma che risulta inutilmente macchinoso e contro intuitivo utilizzando le periferiche di input principali per PC. Si tratta di un problema facilmente aggirabile collegando un joypad al PC – a tal proposito va detto che sono supportati nativamente quelli più diffusi, compresi DualShock 4 e Steam Controller – ma sarebbe bastato un minimo di attenzione in più per evitare questo banalissimo scivolone. Pur senza dimenticare questo aspetto, la versione PC di Dragon's Dogma: Dark Arisen guadagna a mani basse la corona di miglior edizione del gioco: un lavoro di conversione che dovrebbe essere preso come esempio a cui ambire da chiunque abbia intenzione di portare i propri titoli sui nostri amati monitor.

L'ATMOSFERA DI NERABISSO RISULTA ESSERE MOLTO PIÙ TETRA DEL GIOCO BASE

SALVEZZA MISTERIOSA

In un mondo ciclicamente sull'orlo dell'apocalisse non poteva mancare un'organizzazione segreta dedita al culto della distruzione. Durante i suoi viaggi l'Arisen si scontrerà spesso con la cosiddetta setta della Salvezza, un'associazione misteriosa che idolatra il drago e il cui scopo è mettere costantemente i bastoni tra le ruote al protagonista, ostacolandolo in ogni modo possibile. Chi sia a capo della Salvezza è un mistero, tuttavia le spie al servizio del duca Edmun sono sempre sul campo per carpirne l'identità. In alcuni casi l'Arisen stesso sarà chiamato dagli agenti del duca a dare una mano nelle indagini.

Secondo voi, la presenza delle rovine rovina l'esperienza di gioco?

COMMENTO

Ci sono voluti tre anni e mezzo, ma alla fine anche Dragon's Dogma è arrivato su PC. Capcom è riuscita a confezionare una conversione capace di rendere giustizia a un'opera affascinante, arricchita da un comparto tecnico degno di questo nome. Gli appassionati di action RPG troveranno un titolo un po' scontato dal punto di vista narrativo, ma che controbilancia tale mancanza con un gameplay coinvolgente e un mondo di gioco sfaccettato, in grado di tenere impegnati i giocatori all'interno di Gransys per decine e decine di ore.

- ⊕ Gameplay vario e profondo
- ⊕ Conversione impeccabile
- ⊖ Comandi via mouse e tastiera macchinosi
- ⊖ Il peso degli anni si sente

VOTO [88]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 49,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ Codemasters Racing Studio/Codemasters ▶ dirtgame.com ▶ PEGI 3

DIRT RALLY

"Se senti l'auto perfettamente sotto controllo, significa che non stai andando abbastanza forte" - Colin McRae

Per descrivere DiRT Rally non si può non partire da Colin McRae: il campione scozzese, scomparso tragicamente nel 2007, è idealmente il maestro che ha ispirato un'intera generazione di videogiochi di guida e, di fatto, ha dato il via all'epica ascesa di Codemasters come leader del settore. Il nuovo capitolo della saga rallystica della software house inglese torna indietro nel tempo, ai giorni in cui alle gymkhana e alla celebrazione dei pirotecnici raid si preferiva la solitudine della Svezia, il fango del Galles e il lato gelido e spigoloso del Principato di Monaco. Il tempo del rally, quello vero, che vedeva McRae e Burns monoliticamente al comando di una generazione di piloti virtuali che cercavano la prestazione senza compromessi. DiRT è la fusione ideale tra l'opera di Codemasters e l'intuizione di Warthog.

Pur senza picchi stratosferici, negli spazi aperti DiRT è uno spettacolo.

ALONE IN THE DARK

Sin dal suo improvviso arrivo in Accesso Anticipato, DiRT ha dimostrato di essere intransigente, ostile, cattivo e poco incline ai compromessi: una simulazione di rally autentica, da affrontare con tanta forza di volontà e con la consapevolezza di trovarsi davanti a una riproduzione abbastanza convincente della disciplina motoristica più dura del mondo FIA. Nella sua versione completa, se possibile, siamo di fronte a un gioco dall'identità ancora più arcigna e rocciosa: DiRT Rally è uno di quei titoli che, inizialmente, vi porta a esultare per non essere arrivati ultimi al termine di un incubo notturno sotto la neve, a sentirvi soddisfatti per aver visto il traguardo nonostante i fari distrutti e un parabrezza incrinato. È uno di quei giochi in cui il miglioramento è costante ma lento, e basta un errore per buttare via venti minuti di gara perfetta. Non

DIRT È LA FUSIONE IDEALE TRA I RALLY VIDEOLUDICI DI COLIN MCRAE E RICHARD BURNS

La visuale interna, al solito, è la più indicata per vivere quell'esperienza al limite della follia che è il rally.

I salti sono entusiasmanti, gli atterraggi... spesso traumatici.

Fra staccate al limite e sgommate sul bagnato, il Rallycross è davvero durissimo.

IL COMPARTO TECNICO ESPRIME TUTTI I PROGRESSI FATTI DALL'EGO ENGINE

c'è traccia di traiettoria ideale, non ci sono flashback e ripetere un rally costa preziosi crediti: ogni errore si paga, e la scalata al successo è irta e non è pensata per essere una scampagnata da cui uscire indenni. DiRT Rally è punitivo, frustrante: se non avete un briciolo di quella follia che permette ai piloti di sedersi a bordo di una macchina da 300 cavalli spogliata di tutto se non del volante e della leva del cambio, beh, probabilmente non è il gioco che fa per voi. Certo, ci sono degli aiuti alla guida che possono ridurre la sensazione di impotenza e, soprattutto, soccorrere chi è così impudente da affrontare l'inferno armato di pad e non di volante, ma in ogni caso non è roba per novellini. O almeno, non per novellini abituati a usare il freno a mano solo per emulare Ken Block. Insomma, il nuovo gioco di Codemasters chiede tanto, ma in cambio, regala attimi così intensi da far piangere. Pensate a tenere il piede giù in una notte fredda sotto una tempesta di neve, pensate ai saltelli che non vi fanno stare dritti, pensate all'asfalto sconnesso e al copilota che vi chiede di stare attenti: ecco, quei momenti sono simulati alla perfezione, con le asperità del terreno restituite al meglio da un force feedback incredibile, un rombo dei motori che ti suggerisce che puoi spingere di più, che la macchina sta soffrendo, ma tu devi controllarla, perché basta prendere male il dosso per stamparti contro un albero. DiRT Rally è quel mix di paura e stupore che hai nel passare dalle braccia dolenti perché stringi troppo forte il volante mentre resisti al ritorno di forza e provi a gestire l'auto, all'assenza di vibrazioni perché sei con le quattro ruote senza più contatto con la strada. In quel momento, fra l'attonito, l'impaurito e l'esaltato, devi già impostare la nuova curva, devi pensare a come atterrare, a scalare di marcia e a usare il freno a mano per non perdere tempo. DiRT Rally è tutto lì: è una sfida continua di reazione e previsione a un futuro incerto, probabilmente negativo. Vincere una tappa vuol dire sconfiggere il tempo, vuol dire opporsi alla natura e al destino, ma soprattutto vuol dire superare se stessi.

BULLONI CONDIVISI

La ricerca dell'assetto giusto per ogni tappa è parte integrante del gioco, e non si va troppo lontani se non si spinge al limite la propria vettura. Per fortuna, però, Codemasters ha ben pensato di rendere DiRT Rally pienamente compatibile con Steam Workshop, così da permettere a tutti i piloti virtuali di scambiarsi assetti e messe a punto per ogni singola autovettura, in ogni condizione meteorologica possibile.

In una celebrazione del bello del rally di certo non poteva mancare la Lancia Stratos.

PERFEZIONE MANIACALE

DiRT è un gioco che fa del feeling di guida ed emotivo il suo punto di forza, ed è curioso come questo rapporto così vibrante e passionale con le auto e la disciplina sia frutto di una maniacalità e di un rigore simulativo estremi. Il nuovo gioco dei Codies riesce a essere un'enciclopedica rappresentazione del rally degli ultimi cinquant'anni, dove tutti gli elementi combaciano per rendere l'esperienza più efficace possibile. Il comparto tecnico, pulito, essenziale e preciso esprime tutti i progressi fatti dall'Ego Engine che avevamo potuto apprezzare in F1 2015, ma qui non c'è spazio per scelte scellerate di gameplay, visto che ogni aspetto è al servizio della simulazione: non c'è nulla che sconvolge per bellezza estetica, ma ogni elemento ha il suo peso nell'economia di gioco e funziona a meraviglia, con notti buie da brivido e raggi di sole che filtrano tra gli alberi per illuminarci il cammino o accecarci in maniera brutale. Da soli, contro la natura e la velocità, possiamo affidarci solo al copilota e alla nostra auto. Il primo se la cava egregiamente, appunti alla mano, a guidarci senza sosta tra i budelli delle settantadue tappe nelle sei location disponibili, mentre le auto, beh, quelle sono davvero uno spettacolo. Il parco macchine di DiRT è impressionante, e va dalla Lancia Stratos alla recentissima DS3 WRC, passando per Subaru Impreza, Lancia Delta e tutte le più iconiche vetture da rally dell'ultimo mezzo secolo. Riprodotte alla perfezione sia dal punto di vista estetico che meccanico, rappresentano il punto più alto del motorsport secondo Codemasters, e la gioia che si può provare nell'apprezzare le differenze tra le vetture è pari a quella di sentirle derapare in maniera più o meno controllata sulle varie superfici ricreate con lo stesso, altissimo, grado di fedeltà. A completare l'opera c'è spazio anche per la contemporaneità con il Rallycross e la Pikes Peak: il carattere assolutamente simulativo con cui

DIRT RALLY È UNA SFIDA CONTINUA DI REAZIONE E PREVISIONE A UN FUTURO INCERTO, PROBABILMENTE NEGATIVO

CI VEDIAMO STASERA IN MEZZO AL NULLA

Fra i tanti pregi di DiRT Rally c'è sicuramente un'interessante modalità multiplayer perfettamente integrata nella carriera in solitaria. In pratica, sul sito di DiRT sono disponibili diversi eventi giornalieri, settimanali e mensili dove ci si può sfidare sul tempo migliore, proprio come in un vero e proprio rally, per sudarsi il titolo di miglior pilota di quella finestra temporale e rimpinguare le sempre piangenti casse del team. Per chi invece soffre la solitudine e vuole prendersi a sportellate, ci sono comunque gli eventi di Rally Cross in batterie da quattro, ma occhio ai ferrei regolamenti!

Qual è il vostro inferno notturno preferito, pioggia o neve? In ogni caso, sappiate che sarà tremendo.

Il modello fisico dei danni non è sempre congruente agli impatti, ma vi assicuro che meccanicamente si sentono tutti.

Come si può vedere dallo stato della macchina, qui siamo a inizio tappa.

sono rese anche le altre due specialità rappresenta un taglio col passato e un guanto di sfida per le produzioni future, Sébastien Loeb Rally EVO in primis. Se, infatti, la riproduzione del Rallycross gode della licenza FIA ed è una competizione durissima molto lontana dalle esperienze caciarone del passato di DiRT, fatta di sportellate ma soprattutto di tantissima tecnica, la Pikes Peak rappresenta l'estremizzazione assoluta del significato di rally, con venti chilometri di salita (o discesa) da percorrere sul ciglio di precipizi mortali a bordo di mostri potentissimi con iconici spoiler. Le tre modalità di gioco, in sostanza, rappresentano anche il cuore della carriera: un lungo e difficile percorso in cui c'è da accumulare crediti e successi per garantirsi l'accesso a classi di veicoli superiori e sbloccare membri dell'equipaggio più preparati. La gestione del team è cruciale per ottenere il massimo dal setup della vettura e ridurre al minimo la perdita di tempo durante le soste di riparazione. Nonostante gli elementi gestionali, però, la carriera forse è l'aspetto meno riuscito di DiRT Rally, dato che non si schioda mai da una linearità un po' stantia. Eppure, il gioco non è minimamente intaccato nel suo valore e nella sua volontà di riprodurre in modo peculiare il fango, la solitudine e tutti gli aspetti che rendono il racconto del rally mitologico e affascinante. DiRT è un capolavoro di simulazione realizzato con estrema passione e cura, che regge su un sistema scalabile quanto basta per essere apprezzato da tutti focalizzandosi soltanto sulla guida. Forse, alla scalabilità tecnica sarebbe stato d'uopo affiancare una qualche modalità dal carattere un po' più pedagogico, in grado di iniziare al rally i meno esperti e guidarli gradualmente verso prestazioni competitive. Così non è, purtroppo, e dunque l'ultimo nato di casa Codemasters resta una gemma per pochi, andando a intaccare la tradizione che vuole i titoli della software house inglese accessibili e divertenti per tutti. Probabilmente, però, si tratta di un "sacrificio" necessario per guadagnare nuovamente il pieno rispetto degli appassionati e per riportare il rally, quello vero, nel mondo dei videogiochi.

NON È MAI TROPPO DURA

A un modello di guida che inizialmente miete vittime anche tra i più esperti, DiRT aggiunge altri due elementi di difficoltà non da poco: la prima è l'AI degli altri piloti, estremamente competitiva anche al livello più basso, e che costringe a rivedere costantemente le proprie ambizioni. Strappare un settore verde, infatti, è davvero complesso, forse anche troppo, ma c'è da dire che la grande aggressività degli avversari torna utile a rendere il Rallycross davvero emozionante. L'altro elemento di criticità, invece, è costituito dalle condizioni meteo con cui si affrontano le singole tappe, che possono variare dinamicamente, giusto per richiedere un ulteriore sforzo di adattamento ai già poco sollecitati piloti.

IL NUOVO DIRT CHIEDE TANTO, MA IN CAMBIO REGALA ATTIMI COSÌ INTENSI DA FAR PIANGERE

COMMENTO

A un modello di guida che inizialmente miete vittime anche tra i più esperti, DiRT aggiunge altri due elementi di difficoltà non da poco: la prima è l'AI degli altri piloti, estremamente competitiva anche al livello più basso, e che costringe a rivedere costantemente le proprie ambizioni. Strappare un settore verde, infatti, è davvero complesso, forse anche troppo, ma c'è da dire che la grande aggressività degli avversari torna utile a rendere il Rallycross davvero emozionante. L'altro elemento di criticità, invece, è costituito dalle condizioni meteo con cui si affrontano le singole tappe, che possono variare dinamicamente, giusto per richiedere un ulteriore sforzo di adattamento ai già poco sollecitati piloti.

- ⊕ Il rally, quello vero, dopo 10 anni
- ⊕ Modello di guida superbo
- ⊕ Parco macchine eccellente
- ⊖ Carriera non memorabile

VOTO [90]

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

High ▶ Free to Play ▶ Internet ▶ Testi ▶ Piranha Games ▶ mwomercs.com ▶ PEGI n.d.

TGM BRONZE AWARD

MECHWARRIOR ONLINE

Il carisma dei tank, dei cavalieri medievali e delle simulazioni fantascientifiche, tutto in un unico e assuefacente F2P. L'onore di BattleTech è salvo.

Con prudenza faccio spuntare il profilo di metallo dalla collina, per individuare con sufficiente precisione nemici e coperture, sperando che il più fesso si sia scostato dalla barriera e, di conseguenza, sia vulnerabile a uno sciame di missili a ricerca. Questo è Gotterdammerung, pianeta sull'orlo dell'Inner Sphere sotto il controllo della mia casata, Jade Falcon, dove sono sceso con i miei compagni – un rapace geneticamente modificato ben in evidenza sugli stemmi – per controbattere a un tentativo d'invasione della Repubblica di Rasalhague. Paludi e pesante gravità rendono più lenti i movimenti dei Mech, in quella che è rapidamente diventata una battaglia di posizione: so bene che il freddo comporta una minore produzione di calore dei sistemi, ed è per questo che mi preparo a scaricare tutte le batterie di armi, tre laser da un lato e missili a ricerca dall'altro, sulla prima testa metallica che riuscirò a scorgere dietro palazzi e laboratori, ormai troppo vicino al cuore della nostra base. Ed ecco l'apocalisse: tre Mech leggeri escono velocissimi da sinistra per attirare il fuoco, e due enormi modelli d'assalto, mostri da 100 tonnellate cadauno, saltano con i jetpack sulla cima di alcune strutture, riparati da ciminiere e antenne satellitari; la nostra prima linea rimane a bersagliarli furiosamente, sprecando consapevolmente migliaia di munizioni e decine di missili, mentre la più arretrata, quella con i lamer come me, tenta un giro largo per affiancare gli avversari. L'impresa riscuote un momentaneo successo: riesco a distruggere gambe e componenti laterali di

Con i giusti riflessi e una rapida osservazione, è possibile individuare le componenti già danneggiate prima di colpire.

LE PARTITE ASSOMIGLIANO ALLE BATTAGLIE DI POSIZIONE DEI GIOCHI SUI CARRI ARMATI

Coprite la testa del Mech con il dito: cosa vi ricorda?

Gli assaltatori solitari possono anche funzionare, ma solo in sintonia con il resto della squadra.

La modalità Assalto viene utilizzata nelle partite dell'Inner Sphere, ma con una riserva personale di quattro Mech.

diversi mech, propiziando la loro distruzione, e ad annientarne personalmente uno, con un colpo di laser all'abitacolo rimasto scoperto. Con la coda dell'occhio percepisco un bagliore, il mio gigante è scosso da un paio di colpi fragorosi; giro il busto verso destra e spingo le pesantissime gambe in avanti, nel tentativo di togliermi dalla linea di tiro e rispondere al fuoco con le armi centrali, le uniche rimaste intatte. Quello che vedo, però, è un vero e proprio plotone d'esecuzione, un intero reparto di Mech vomitato dalle dropship nemiche come ultima ma letale risorsa. Ho giusto il tempo di osservare il panico tra i compagni, intrappolati tra la montagna e i palazzi che poco prima ci avevano offerto riparo, e in meno di due secondi la cabina di pilotaggio si accartoccia intorno a me, sfrigolando fino a esplodermi in faccia. Meno male che è un videogioco.

GIGANTI DELL'INNER SPHERE

Nell'incipit che avete appena letto non c'è nulla di inventato. Il carisma e il livello della simulazione di Mechwarrior Online sono tali da indurre sospensione dell'incredulità anche nell'ambiente online, senza una vera trama ma con grande fedeltà alla serie BattleTech, sia nella struttura del lore sci-fi che nell'articolatissima gestione dei robot. Il dettaglio grafico e la varietà di mappe e modalità, come vedremo, fanno ancora parte dei limiti della produzione, che tuttavia ha raggiunto in tutti gli altri ambiti la maturità per una recensione assennata, con la pronta analisi dei difetti ma anche dei suoi notevolissimi pregi. In questo senso, non fatevi ingannare dagli aggregatori di voti: grossomodo nel periodo della nostra anteprima, alla fine del 2013, diversi portali online si sono buttati nel giudizio di un'opera di fatto incompleta, già disponibile al di fuori dei test ma dichiaratamente in corso d'opera negli anni a seguire. Accanto, infatti, alle tante "collection" pubblicate per finanziare lo sviluppo – anche oggi è consigliabile partire con un pacchetto iniziale, benché la base sia quella di un F2P – Mechwarrior Online si è nel tempo affinato nella presentazione dei contenuti e, soprattutto, è riuscito a compensare il controverso modello commerciale con la definitiva

GRAVITÀ, TEMPERATURA E COMPOSIZIONE GEO-IDRICA DEL PIANETA INFLUENZANO IL FUNZIONAMENTO DEI MECH

LOADOUT D'ESPERIENZA

Accanto alla gestione delle componenti, le skill di piloti e Mech sono un altro valido sistema per rendere competitivo il proprio mostro: l'esperienza dei singoli modelli può portare a vantaggi non indifferenti, come una maggiore velocità in accelerazione, soglie più alte per il shut-down da calore e una più rapida rotazione di busto, gambe o armi. Le Abilità del Pilota, invece, rispondono alla General Experience (la cui velocità di accumulo può essere accelerata dai pacchetti) e consentono, ad esempio, di dotarsi di ottiche digitali o, ancora meglio, di dispositivi che ingannano i radar nemici o potenziano i propri. Al di fuori di questo, è sempre possibile acquisire consumabili per bombardamenti orbitali o raffreddamenti veloci dei sistemi, dispositivi tattici di vario genere e moduli di miglioramento per armi o Mech.

I laser aumentano di potenza e portata in relazione al numero di slot occupati.

Il cockpit è personalizzabile con gadget e pupazzetti, ma solo con le risorse a pagamento.

NON SONO MANCATE CRITICHE AL MODELLO COMMERCIALE DI MWO, A CAUSA DI PACCHETTI DECISAMENTE SBILANCIATI

introduzione del "Faction Warfare", imponente struttura di matchmaking e leaderboard che da modo di scegliere una propria casata e buttarsi nell'infinita battaglia per il controllo dell'Inner Sphere, prontamente rappresentata e aggiornata in una mappa tridimensionale. In questo caso non dovete pensare alla grandezza dei territori di Planetside – le mappe alla fine sono quelle, ampie ma ben delimitate, delle modalità normali (Conquista, TDM e Assalto delle base avversarie, con quest'ultimo obiettivo esportato nelle guerre fra Clan, in attacco e in difesa) – ma la struttura è comunque eccellente e ci coinvolge in qualcosa di grandioso, grazie anche al gran lavoro di squadra a cui siamo chiamati e, contestualmente, al tono epico che assumono voice-chat sul campo e risultati post-partita. Possiamo affigliarci a un Clan in maniera definitiva, oppure lavorare come mercenari per periodi di tempo limitati, così da fruire di premi con esperienza e denaro (virtuale, naturalmente, vedi box per il modello F2P) per le sfide connesse alle Casate; allo stesso tempo, durante l'ampia e articolata sezione di loadout, un puntuale sistema di notifica può chiamarci in qualsiasi instante alla difesa o all'attacco di un avamposto, a lato dell'opzione Partita Veloce per le sessioni meno impegnate e più classiche. Le battaglie dei Clan nell'Inner Sphere presentano piccole restrizioni, tra cui la visuale esclusivamente in prima persona (con un gradevole free-look all'interno del cockpit) e le precise classi di Mech per bilanciare gli scontri, con roster comunque aperti ai robot modificati dai giocatori. In ogni match abbiamo a disposizione 4 punti di spawn (è l'astronave madre a riportarci sul campo) con altrettanti Mech, e la soddisfazione è grande quando il primo robot riesce ad arrivare in fondo al match, in quello che, alla fine, si trasforma sempre in un last man (o mech) standing. Il mio Stormcrow Prime ce l'ha fatta.

TANK DI UN FUTURO PASSATO

Sulle questioni grafiche non mi voglio dilungare più di tanto, a fronte di un impianto che risulta datato nonostante l'impiego del CryEngine, e che comunque fa tutto quel che deve per coinvolgerci nell'azione. Se v'interessa lo spettacolo e una maggiore accessibilità, l'alternativa – peraltro validissima – è sempre quel-

L'ECONOMIA DEI MECH

In passato non sono mancate critiche al modello commerciale di MWO, a causa di pacchetti contenenti modelli di Mech fin troppo potenti, che in poche cannonate annullavano gli sforzi compiuti dai giocatori "free" a colpi di ComStar Bills (la moneta fittizia del gioco) e General Experience (per le skill di Mech e piloti). I problemi sono in gran parte rientrati, con la possibilità di acquistare i pezzi più forti anche separatamente, ma occorre tenere presente che MWO permette di saltare la fase da totali niubbi con un singolo acquisto, portando nei nostri hangar Mech personalizzabili (quelli di base non possono essere modificati), discretamente armati e già bilanciati per una particolare strategia. In caso, consiglio di partire con il pacchetto dei Mech leggeri, più economico (28 €) ma anche efficacissimo sul campo di battaglia, grazie alla capacità dei robot di ripiegare a grandissima velocità, oppure di salire rapidamente sulle alture grazie al minor peso e, dunque, alla maggiore capacità propulsiva dei jetpack.

La quantità di luce negli scenari notturni è risicata, rendendo praticamente obbligatorio l'uso del visore.

La quantità di acqua sulla superficie, come altri fattori, influenza la mobilità dei Mech.

Gli scenari tutorial sono ben fatti, ma tradiscono uno dei motivi d'assenza del single player: non ci sono AI degne del loro nome.

La visuale libera permette di visionare l'abitacolo del Mech, con il modello del pilota catapultato dal 2010.

IL CARISMA E IL LIVELLO DELLA SIMULAZIONE SOSPENDONO L'INCREDULITÀ ANCHE NELL'AMBIENTE ONLINE

la di Hawken, altro titolo competitivo F2P che risulta lontano, però, dall'impronta simulativa di Mechwarrior Online. A chi proprio non sa nulla (o è troppo giovane per averne esperienza) della saga, ormai arrivata a trent'anni di servizio nei videogiochi, ricordiamo che le macchine di BattleTech non sono robottoni dalle forme marcatamente antropomorfe, e anzi possono essere paragonati a lontani discendenti dei carri armati: la parte superiore corrisponde a una torretta dal movimento indipendente, articolata in braccia, testa e torso dalle fattezze funzionali, brutali come la guerra, mentre la porzione inferiore presenta una minore velocità di rotazione, non gestibile sull'asse laterale, per cui i robot non prevedono alcun movimento di strafe ma, appunto, devono approcciare la battaglia come veri e propri tank. Pregevoli dettagli simulativi sono sparsi un po' ovunque, dalle pagine di gestione dei Mech fino al cuore della battaglia, dove i visori termici o notturni devono essere sfruttati pienamente, nel buio fittissimo della notte o per distinguere i nemici meglio mimetizzati; l'estetica di diverse interfacce è stata rivista, rispetto a quella alquanto caotica e frammentaria descritta due anni fa, ma allo stesso modo contempla un elevatissimo numero di dettagli personalizzabili, dalla distribuzione della corazza alla concatenazione di armi e dissipatori, dai parametri di calore fino a quelli di peso che, rispettivamente, regolano le azioni in battaglia (i surriscaldamenti provocano temporanea immobilità) e la composizione del Mech. La curva di apprendimento è sempre abbastanza ripida, e viene solo in parte mitigata dai tutorial aggiunti in un secondo tempo, piuttosto ben fatti ma incompleti sul lato della gestione; anche per questo, però, è grande la soddisfazione nel vedere i risultati sul campo, nelle precise rispondenze nella distanza massima di proiettili, missili o armi a energia, e addirittura nella risposta dei pezzi alla gravità, alla temperatura e alla composizione dei pianeti. E ricordate: se in uno scenario fa molto caldo, non è che dovete mettervi per forza l'armatura leggera...

La qualità grafica migliora in alcuni scenari, ma basta guardare erba e terreno per notare lo scarso dettaglio.

COMMENTO

Mechwarrior Online arriva su Steam nella sua forma più definita e bilanciata, dopo aver rimediato ad introduzioni un po' controverse e, soprattutto, dopo la piena implementazione delle battaglie fra Clan, capaci di inserire le partite nell'epico contesto dell'Inner Sphere. Non è uno spettacolo imperdibile sotto il profilo grafico (per quello c'è il divertentissimo Hawken), ma il livello della simulazione è piuttosto profondo, oltre che rispettoso dei canoni di Battletech, con tutti i benefici del caso in termini di carisma e profondità del gameplay.

- ⊕ Grande enfasi posta sugli aspetti simulativi
- ⊕ Superati i primi, difficili passi diventa assuefacente
- ⊖ Curva d'apprendimento ancora piuttosto ripida
- ⊖ Grafica appena passabile

VOTO [83]

A cura di Majkol "Zaru" Robuschi (zaru@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 15,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Square Enix ▶ lightningreturns.com ▶ PEGI 16

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

La trilogia della valchiria di Square Enix volge al termine.

Era il 2009 quando Square Enix ci introdusse al primo capitolo della Fabula Nova Cristallis, quel Final Fantasy XIII che, col suo sgangherato gruppo di protagonisti maledetti e il travagliato sviluppo, divise l'opinione pubblica e la critica, divenendo una sorta di spartiacque fra l'antica scuola ruolistica tradizionalista e la nuova frontiera del "cinematic RPG". Il tredicesimo capitolo della serie Square Enix votò gran parte degli sforzi del team di sviluppo alla messinscena delle storie personali dei singoli protagonisti, senza tuttavia tratteggiare con il dovuto riguardo un universo narrativo e un setting che si poteva a malapena intuire dall'enciclopedia interna. Questa fungeva da codex testuale e riassumeva gran parte del lore della produzione, includendo antefatti e dettagli mai sollevati durante i dialoghi fra i patinati eroi del gioco. Solamente qualche anno dopo, nel 2011, gli appassionati fecero i conti con Final Fantasy XIII-2, inaspettato sequel che dimostrava la decisa volontà da parte del team di sviluppo di porre rimedio alle limitazioni ludiche imposte dalla sceneggiatura del prequel. Nonostante le buone intenzioni, l'avventura di Serah e Noel apparve piuttosto pretestuosa, soprattutto quando sul fronte narrativo si resero evidenti diverse discrepanze fra l'antefatto del nuovo capitolo e il finale dell'episodio madre. La sensazione fu quella di trovarsi di fronte a una produzione non molto onesta, figlia di una tendenza commerciale che potesse assicurarle un buon numero di copie vendute sfruttando tutto ciò che era possibile recuperare dalla lunga gestazione del tredicesimo episodio per quanto concerneva asset e immaginario narrativo. E i dolori non erano nemmeno finiti: Final Fantasy XIII-2 era un titolo inconcluso, spudoratamente chiuso su un cliff hanger talmente meschino da far impallidire il leggendario finale della serie televisiva The Sopranos; per di più, questo venne successivamente allungato da un DLC a pagamento che faceva presagire l'arrivo di un ulteriore sequel, ovvero questo Lightning Returns che solo oggi approda su Steam per concludere definitivamente l'epopea degli l'Cie.

Fortunatamente non tutti i costumi a disposizione di Lightning sono imbarazzanti a vedersi.

VALKYRIA PROFILE XIII

Ambientato cinquecento anni dopo l'epilogo di XIII-2, Lightning Returns: Final Fantasy

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII VANTA UN NUMERO DAVVERO NOTEVOLE DI NOVITÀ SUL PIANO LUDICO

Forse era meglio non disturbare i fantasmi del J-POP di Final Fantasy X-2.

Alcune cutscene reggono perfettamente il confronto con la qualità grafica dell'attuale generazione di console.

IL PROBLEMA DELLA TRAMA È CHE PARTE DA UN PARADOSSO, E LO TRASCINA PER TUTTO IL GIOCO

XIII vanta un numero davvero notevole di novità sul piano ludico. Si potrebbe definire quasi un melting pot di idee e ispirazioni sperimentali che irridono la natura lineare del tredicesimo capitolo tanto criticata da molti, ma che arrivati stancamente alla terza riproposizione faticano a risultare fresche quanto vorrebbero, specie se per poterne apprezzare la confusa linea narrativa è praticamente necessario spararsi i due prequel. Il mondo è sospeso in un limbo in cui la parola "tempo" ha perso completamente significato, le persone non generano più figli e non possono invecchiare. Cinque secoli separano l'umanità e il regno animale dal giorno in cui il caos finì per spargersi nel mondo allora conosciuto. Lightning, la protagonista, si sveglia improvvisamente da un triste sonno indotto, giusto in tempo per ricevere una nuova identità, ovvero quella della Salvatrice, lo strumento divino di un Dio misericordioso che vuole salvare le anime delle persone sospese nel limbo. Mancano solo tredici giorni alla fine del mondo e, questa volta, niente e nessuno potrà salvarlo dal suo inevitabile destino. Il problema della storia di Lightning Returns è che parte da un paradosso che si trascina per l'intera durata della vicenda: l'eroina è un personaggio chiaramente positivo, ma è avvertita da molti come una minaccia. È alla ricerca di un modo per salvare tutti, e sebbene all'inizio questo sembra voler significare che debba uccidere chi vuole proteggere, la cosa non viene quasi mai chiarita, o meglio, di fatto non accade mai. Il suo ruolo, insomma, non è mai tratteggiato con la dovuta chiarezza, e spesso i co-protagonisti (quasi tutti di ritorno dalle iterazioni passate) si pongono in maniera del tutto inaspettata – o semplicemente illogica – nei suoi confronti. Le interazioni fra questi paiono forzatamente drammatiche, pur appoggiandosi alla solita regia da soap televisiva che da qualche anno a questa parte caratterizza i prodotti Square Enix e, in particolar modo, quelli curati da Motomu Toriyama. Il presupposto per poter godere appieno dell'intreccio di Lightning Returns è fondamentalmente quello di conoscere tutti i personaggi che hanno accompagnato le avventure di Lightning. Il fascino della narrativa è assicurato solo dall'empatia creatasi negli anni fra loro, gli eroi, e il giocatore che, nel caso non provenga dai due prequel, non avrebbe alcun modo per potersi appassionare alle loro vicende personali. Ed è così che ancora una volta la storia di un recente Final Fantasy finisce per piegarsi su se stessa, in uno sfoggio generale di idee confuse, oltretutto affossate da una sceneggiatura poco accattivante per chi non si fosse particolarmente attaccato ai personaggi che hanno costellato i capitoli precedenti.

UNA STORIA, UNA CANZONE...

Diversamente da quanto si vede su schermo, il commento sonoro di Lightning Returns emerge vittorioso anche a distanza di anni, forse grazie alla buona varietà di composizioni e all'apporto di molteplici artisti, qui riuniti sotto l'egida della notorietà di Masashi Hamauzu, compositore chiave della trilogia.

Lo scorrere del tempo è l'elemento centrale della linea narrativa.

A volte nemmeno Lightning sembra completamente sicura del suo ruolo.

PUR BENEFICIANDO DI QUALCHE LIMATURA A LIVELLO VISIVO, IL COMPARTO TECNICO È COMUNQUE PIUTTOSTO INVECCHIATO

TEMPO!

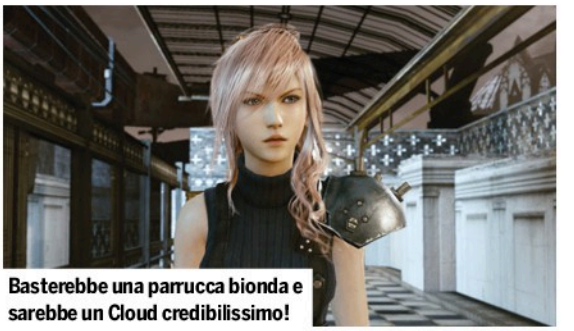
Considerabile come un action RPG, l'avventura della rosa protagonista dal design ancora una volta curato dall'esperta matita di Tetsuya Nomura, vede logiche ludiche e meccanismi del tutto alieni alla serie principale. L'esplorazione è questa volta assicurata da ben quattro macro aree da percorrere in lungo e in largo, con tanto di brevi sessioni platform e sporadiche evoluzioni verticali del level design. Con l'eccezione di qualche percorso obbligato, in Lightning Returns: Final Fantasy XIII viene lasciata massima libertà di gestione degli eventi, che possono essere affrontati nell'ordine preferito. In un meccanismo che potrebbe ricordare alla lontana The Legend of Zelda: Majora's Mask – ma del quale, neanche a dirlo, non riesce minimamente a riprodurne le atmosfere di urgenza e tensione – il passare inesorabile del tempo scandisce la partita. Questo preclude la possibilità di mettersi a bighellonare per le grandi (quanto spoglie) ambientazioni di gioco, ma seppur l'avvicendarsi dei ticchettii delle lancette sia avvertibile, questa meccanica non finisce quasi mai per risultare frustrante o limitante, specie considerando che con le adatte precauzioni, abilità e strategie è possibile concludere gran parte delle cose da fare nei primi sei, sette giorni dei tredici disponibili. E sì, i più ansiosi possono tirare un sospiro di sollievo: è anche possibile rallentare lo scorrere inesorabile del tempo.

GIRA LA MODA: JOBS EDITION!

L'unico modo per evolvere le statistiche dell'eroina principale è completare le missioni, dove le principali apportano migliorie di entità maggiori. Quelle secondarie donano bonus estremamente più contenuti, ma solitamente sono caratterizzate da piacevoli digressioni, che smorzano un po'i toni della vicenda con brevi siparietti che mi hanno portato alla memoria i cari vecchi tempi in cui i personaggi della serie Final Fantasy non si prendevano troppo sul serio. Fa la il suo debutto un nuovo meccanismo ludico che fonde gli optimum del XIII capitolo con i JOBS del quinto. Vestendo outfit modificabili in qualsiasi momento durante gli scontri è possibile variare bonus statistici e abilità in battaglia. Questa funzione è interessante, e permette di influenzare attivamente le schermaglie mediante strategie studiate ad hoc. Ovviamente è anche un modo per far esplodere quel tipico gusto giapponese per il voeyeurismo e per il camp che da sempre imperversa nella produzione ludica orientale, con buona pace dei traballanti intenti drammatici e dell'atmosfera pesante che si dovrebbe respirare. L'aspetto della protagonista può essere ulteriormente personalizzato con accessori e costumi provenienti dal passato del franchise, caratteristica dissonante che, a patto di chiudere un occhio relativamente alla sua incoerenza stilistica, potrebbe anche risultare gradita ai fan della serie. Ovviamente questa sorta di job system si lega inevitabilmente al sistema di battaglia, qui rinominato Style-Change Active Time Battle System. Durante i combattimento è possibile muoversi nelle arene in tempo reale, ma le quattro abilità equipaggiabili per costume rimangono legate all'onnipresente ATB. Il combat system risulta in ogni caso più dinamico che in passato e premia il tempismo con cui si reagisce ai colpi degli avversari, parandoli o evitandoli, e la rapidità con la quale si variano i completi di Lightning al variare delle necessità tattiche. Ancora una volta è necessario portare i nemici allo stato di

QUESTIONE DI CONTROLLO

Anche questa volta la conversione di Square Enix può vantare il supporto ai joypad Sony e Microsoft che, come per tutti i porting da console di prodotti giapponesi, rappresentano il modo migliore per giocare. La mappatura dei comandi di default per tastiera non è poi così male, è giusto precisarlo, ma il consiglio di chi scrive è quello di munirsi di controller console e lanciarsi all'avventura nel modo in cui il gioco era inteso in origine.



Basterebbe una parrucca bionda e sarebbe un Cloud credibilissimo!

Ovviamente non potevano mancare i chocobo!

Inquadrature come queste sottolineano il precario equilibrio fra elementi in alta e bassa risoluzione.

crisi seguendo dei precisi pattern d'attacco, qui suggeriti da un indicatore di colore variabile posto sopra gli avversari. Sempre dai predecessori, tuttavia, Lightning Returns mutua anche l'estrema caoticità dei combattimenti, che pur di risultare scenografici a volte finiscono per rendere illeggibili le battaglie, fra effetti di luce, particellari e coreografie tanto spettacolari quanto confusionarie. A distanza di anni dalla prova su PS3, rimango dell'opinione che a questo videogioco avrebbe solo che giovato l'essere slegato all'universo di Final Fantasy XIII, una convinzione che mi assale soprattutto quando penso a quanto sarebbe stato divertente potersi dedicare alle mini storie degli abitanti, all'esplorazione del mondo e all'indovinato sistema di battaglia, senza subire le numerosissime sequenze cinematiche che tratteggiano la storia di una protagonista fin troppo algida e del suo gruppo di amici bipolari, incapaci di cambiarsi i vestiti dopo più di cinquecento anni di vita. Si sta parlando inoltre del capitolo più corto della trilogia, dove solo una trentina d'ore separano il giocatore dal finale, stavolta realmente conclusivo. Non mancano alcuni contenuti endgame, difficoltà scalabile e una modalità New Game plus adatta ai completisti più accaniti, ma l'offerta ludica di questa iterazione finale non è sicuramente all'altezza dei più blasonati capitoli della serie principale.

FINAL AMARCORD XIII

Fra i costumi ispirati ai precedenti capitoli fanno capolino diversi outfit ispirati ai protagonisti dei passati episodi. I più riconoscibili sono sicuramente Yuna da Final Fantasy X o Final Fantasy X-2 e Cloud da Final Fantasy VII, ma non mancano anche chicche per gli appassionati più attempati, come i completi ispirati a Locke di Final Fantasy VI e Faris di Final Fantasy V. E sì, tanto per non farci mancare niente c'è anche un costume ispirato al recente reboot di Tomb Raider!

UNA TRISTE MIETITRICE INCOMPRESA

Un'altra nota dolente è l'aspetto tecnico, chiaramente più gradevole di quanto visto su PS3 anni fa, ma comunque caratterizzato da valori di produzione irrimediabilmente ridimensionati rispetto al prequel e al capitolo madre. Le texture ambientali, la modellazione poligonale degli ambienti e dei personaggi secondari, nonché il riciclo spudoratissimo di asset grafici, risultano il tasto più dolente, mentre al solito le scene cinematiche e i FMV confermano la bravura e l'interesse da parte dei grafici Square Enix di apparire competitivi anche a distanza di anni. Le migliorie tecniche dell'edizione PC sono comunque evidenti, a partire dal supporto nativo a risoluzioni 4K fino ad una qualità di antialiasing e ombre decisamente superiori rispetto al passato. Il frame rate invece rimane un'incognita anche su profili hardware d'alta fascia, con un'inspiegabile oscillazione fra i 60 e i 30 fps durante l'esplorazione, a cui si può porre rimedio bloccando il counter agli originali 30. Rispetto al passato, la qualità dei porting da console del publisher giapponese è migliorata parecchio, e Lightning Returns: Final Fantasy XIII lo dimostra chiaramente; è corretto comunque precisare che, pur beneficiando di qualche limatura a livello visivo, il comparto tecnico risulta comunque piuttosto invecchiato, e d'altronde non brillava particolarmente nemmeno all'epoca della pubblicazione originale.

LIGHTNING PUÒ ESSERE AGGHINDATA CON ACCESSORI E COSTUMI PROVENIENTI DAL PASSATO DEL FRANCHISE

Per qualche misterioso motivo, il costume di Aerith di Final Fantasy VII non è stato incluso nella versione PC.

COMMENTO

Lightning Returns: Final Fantasy XIII conclude una delle trilogie J-RPG più controverse degli ultimi anni con una natura altrettanto ambigua. Con la sua voglia di sperimentazione e le sue meccaniche originali si conferma un videogioco leggero e divertente, ma il mio consiglio è non dare troppa importanza alla claudicante sceneggiatura, forse uno dei punti più bassi toccati dal publisher giapponese in tempi recenti. Salutiamo Lightning e soci con questa edizione "all inclusive" dell'ultimo Final Fantasy numerato (e offline), nella speranza che anche Final Fantasy XV possa prima o poi fare capolino sul catalogo di Steam.

- ⊕ Sistema di battaglia divertente e tutti i DLC inclusi!
- ⊕ Meccaniche originali e missioni secondarie gradevoli
- ⊖ Narrativamente fumoso
- ⊖ Tecnicamente modesto

VOTO [65]

A cura di Majkol "Zaru" Robuschi (zaru@thegamesmachine.it)

Low ▶ 14,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Square Enix ▶ square-enix.com ▶ PEGI 12

FINAL FANTASY VI

Perché costruite sapendo che la distruzione è inevitabile? Perché desiderate ardentemente vivere quando ogni cosa è destinata alla fine?

Non importa se scegliate la pizza allo yakitori, Baldur's Gate a The Granstream Saga o se preferiate giocare su PC anziché su console: alcuni titoli, definiti da sempre come vere e proprie "opere seminali", trascendono i gusti e le aspettative del giocatore. Final Fantasy VI fa parte di questa ristretta cerchia di prodotti, capace com'è di resistere al passare degli anni e al progressivo ottundimento qualitativo dei prodotti Square Enix; ergo, se oggi è possibile trovarlo schierato su Steam a fianco di Final Fantasy VII, c'è solo da gioire.

Oggi potrebbe non dire nulla, ma su SNES la sequenza introduttiva era davvero maestosa.

"FIGLI DI UN SOMMERGIBILISTA! LA PAGHERETE CARA!"

Questo articolo, da solo, non può decantare in modo sufficientemente approfondito le motivazioni che rendono il sesto episodio di Final Fantasy un capolavoro senza tempo, ma basta assistere ai primi minuti di gioco – e in particolar modo alla sequenza introduttiva composta da sprite animati e titoli di testa, nemmeno si trattasse di un kolossal cinematografico – per rendersi immediatamente conto che dell'allora Squaresoft è rimasto ben poco nei recenti episodi della serie. Con oltre quattordici protagonisti controllabili, uno sviluppo narrativo aperto e tantissime ore da passare fra cose da scoprire e combattimenti con avversari carismatici, le storie di Terra, Celes, Locke e gli altri si intrecciano ora su PC, risultando sempre più che mai attuali. Peraltro, il divario che le divide dalle linee narrative filoadolescenziali dei J-RPG contemporanei è, francamente, apprezzabilissimo. Quello che adoro più di ogni altra cosa è il delizioso gusto per il melodramma, tipico dei primi episodi della serie e che qui esplode nell'iconica scena dell'opera, uno dei punti più alti del tradizionale lirismo dei Final Fantasy bidimensionali, fino a quel momento rappresentati con orgoglio da quella tomba di lacrime e narrativa fiabesca che è il quarto capitolo.

MUNGERE LA MUCCA GRASSA

Se nel 2016 siete ancora in grado di arrivare a compromessi con un gameplay fatto di turni e attese in menù testuali, allora anche l'esperienza prettamente ludica si

LE STORIE DI TERRA, CELES, LOCKE E GLI ALTRI SI INTRECCIANO ANCORA, RISULTANDO SEMPRE PIÙ CHE MAI ATTUALI

Nemmeno il passare del tempo e un porting così frettoloso possono scalfire le carismatiche personalità dei protagonisti.

L'aereonave è essenziale nell'ultima parte dell'avventura e rappresenta il mezzo di trasporto più amato della serie.

Vi stupiremo con effetti speciali.

LA COSA PEGGIORE È LA CONVIVENZA FORZATA DI ELEMENTI ORIGINALI E DI ASSET REALIZZATI EX NOVO

rivela piacevole e intensa, oltretutto qui opportunamente ottimizzata e privata di alcuni famosi bug che andavano a minare in modo abbastanza grave il combat system originale. Non mancano anche un paio di aggiunte che ne modernizzano il ritmo, come un comando che ricorda sempre l'obiettivo del momento e un diario che riassume i fatti vissuti, consultabile dal menù di gioco. Sono tuttavia assenti la possibilità di velocizzare l'azione e azzerare l'incidenza degli incontri casuali, caratteristiche presenti nei recenti porting di vecchi titoli Square Enix e che qui sarebbero state ben più che utili. Aggiungo che questo spudorato porting per PC dell'edizione iOS e Android non fa altro che mortificare le memorie di pixel art dell'opera originale con nuovi (e invero indigesti) sprite pensati per gli schermi dei cellulari, ma che su monitor sono accompagnati dall'uso di un filtro bilineare che più che migliorarne la resa non fa altro che impastarne l'estetica. Anche l'interfaccia di gioco è identica a quella dell'edizione mobile, ovvero pacchiana, spropositatamente invasiva e evidentemente aliena alla direzione artistica originale. Questo bell'ensemble di scelte autoriali poco rispettose dell'opera originale sono sorrette da una risoluzione video che vede la linea orizzontale toccare al massimo i 1368 pixel e che obbliga a giocare con antiestetiche fasce verticali nere. La cosa peggiore è però la convivenza forzata su schermo di elementi evidentemente sopravvissuti all'opera di rifacimento e di asset realizzati ex novo: un matrimonio visivo incoerente e deleterio che non s'aveva proprio da fare. Numerosi sono poi i bug che caratterizzano queste prime settimane di vita nel listino di Steam, alcuni addirittura capaci di rendere impossibile l'utilizzo della classica configurazione di controllo WASD, per non parlare poi della scandalosa assenza del multiplayer locale, presente addirittura su SNES.

PRIMA DI LIGHTNING E VAAN

Final Fantasy VI è il primo vero esperimento di racconto corale nella serie. Il testimone di protagonista passa spesso fra i vari attori, non limitandosi a dare voce a specifici volti, ma cercando di tratteggiare con grande efficacia le motivazioni dietro alle azioni di ognuno dei personaggi coinvolti nelle vicende. È anche il primo Final Fantasy ad aver introdotto la possibilità di reclutare eroi opzionali tra le proprie fila, alcuni dei quali possono anche essere bellamente ignorati. Certo questo lascia inconcluse alcune linee narrative, ma d'altronde nemmeno Yuffie e Vincent erano vitali al confronto fra Cloud e Sephiroth.

L'edizione PC vanta la presenza delle quattro evocazioni aggiuntive della versione GBA.

COMMENTO

Dopo essersi fatta perdonare un passato di porting tecnicamente imbarazzanti con Lightning Returns: Final Fantasy XIII, Square Enix dà ancora una volta sfoggio della propria pigrizia, mancando l'occasione per realizzare quella che, da molti, era attesa come l'edizione definitiva di un capolavoro senza tempo. L'unica speranza per questo sesto capitolo in balia delle tempestose acque del PC gaming è quella che i modder si attivino e gli regalino una nuova veste più rispettosa dell'opera originale. In tal senso sarebbe bello vedere ripristinato il nome di Hironobu Sakaguchi nei titoli di testa, tanto per dire.

- ⊕ L'unico FF capace di tenere testa all'epicità del settimo
- ⊕ Colonna sonora d'altissimo livello
- ⊖ Pigrissimo porting da mobile
- ⊖ La direzione artistica è un pugno in pieno viso all'originale

VOTO [58]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 9,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Climax Studios/Ubisoft ▶ assassinscreed.com ▶ PEGI 16

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA

Le notti d'Oriente, con la luna nel blu, non farti abbagliar, potresti bruciar di passione anche tu... o finire a testa all'ingiù.

In realtà, per quanto arazzi e colori vivaci tipici dell'Oriente facciano immediatamente venire alla mente i motivetti di Aladdin e, ovviamente, sua maestà Prince of Persia, le avventure di Arbaaz Mir sono incastonate nell'India piuttosto britannica di metà '800, seppur con una breve escursione afgana, e sì, il fatto che non sia troppo lontano da Syndicate potrebbe farvi pensare anche un paio di altre cose. Insomma, se le avventure cinesi di Shao Jun facevano leva sui nostri ricordi della trilogia italiana, il capitolo indiano striscia tra le pieghe dell'attualità della saga, e i riferimenti ad altri avvenimenti della serie sono abbastanza lapalissiani. Chiarito il contesto storico e abbandonato tristemente il tappeto volante a favore di un elefante da cavalcare, andiamo invece a scoprire se Arbaaz Mir è tanto aggraziato quanto la collega cinese.

Diciamo che le strade di Amristsar sono leggermente sorvegliate.

DALLA MORBIDEZZA AL DETTAGLIO

Il concept di gioco del secondo episodio di Chronicles è grossomodo uguale al primo: si tratta di una rivisitazione dei concetti chiave della saga del Credo in salsa platform-stealth in 2.5D, a metà strada tra Prince of Persia e Mark of the Ninja. Eppure, il salto tra i due episodi è abbastanza netto in termini di feeling: è come se, con il passaggio dallo stile inchiostrato dell'arte classica cinese ai colorati dettagli pieni di pattern geometrici della pittura Moghul indo-islamica, ci fosse stata una rivisitazione del game design. Basta poco, infatti, a comprendere come il capitolo indiano sia molto più platform di quello cinese e quanto gli ambienti, piuttosto che avvilupparsi al meglio attorno alla "mezza dimensione", sono sovrapposti in maniera più confusa e inutilmente complicata. Gli scenari di ACC: India,

CHRONICLES RIVISITA I CONCETTI CHIAVE DELLA SAGA DEL CREDO IN SALSA PLATFORM-STEALTH IN 2.5D

Essere inseguiti da un elefante al galoppo fa sempre il suo effetto.

Gli scenari hanno un'ottima profondità di campo, mentre i livelli la sfruttano in maniera non sempre furba.

NON MANCANO FRUSTRANTI MOMENTI IN CUI SI PROCEDE PER TENTATIVI

per quanto sempre impeccabili dal punto di vista estetico, non sono di facile lettura e questo, purtroppo, condiziona sin dall'inizio lo svolgimento del gioco. Il level design meno brillante, però, è controbilanciato dall'introduzione di diverse novità dal punto di vista del gameplay, come la presenza di trappole da evitare, una maggiore quantità di nemici e alcune sequenze alternative abbastanza ben riuscite, come quelle in cui siamo impegnati con un fucile da cecchino. A completare un'offerta abbastanza variegata c'è anche una modalità sfida bella tosta da trestellare felicemente. Per il resto, anche in questo episodio si corre, si fugge, si salta e ci si nasconde dai nemici, benché, come già detto, la virata sul platform cambia un po' le carte in tavola e finisce per sbilanciare il rapporto tra i tre stili di gioco con cui è possibile condurre l'avventura. In sostanza, in questo capitolo l'approccio combattivo non paga per niente, ma, anzi, rappresenta un vero e proprio suicidio.

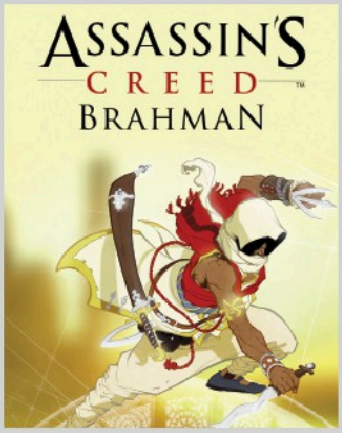
ASSASSINI FRUSTRATI

L'approccio obbligato, benché incoerente con il sistema che premia la condotta di stile, potrebbe non essere un problema e in molti momenti, di fatto, non lo è, soprattutto quando i livelli consentono una buona fase di pianificazione e studio dell'ambiente. In altre circostanze, però, l'unica soluzione è procedere per tentativi, in un trial ed error che fa impennare la difficoltà verso l'indicatore di frustrazione gratuita. Un peccato grave, soprattutto in un titolo che, di base, richiede già capacità discrete da parte del giocatore per essere completato ottenendo una valutazione sufficiente a sbloccare le nuove abilità, i colpi Helix – in questo capitolo immediatamente disponibili – e una serie di bonus. Le novità inserite, quando funzionano, sono divertenti ed esaltanti, ma quando sono buttate lì a caso, e magari iterate senza motivo (come le sequenze nel tempio dei Precursori), appesantiscono inutilmente un gioco che non può neanche far leva su una componente narrativa troppo coinvolgente. Se, dunque, l'armonia e l'equilibrio avevano reso China un'interessantissima alternativa alla serie principale da giocare tutta d'un fiato, India non riesce trovare una dimensione intermedia e vive di picchi assoluti di divertimento e imbruttimento. La speranza è che, con Russia, l'ottima intuizione della saga a episodi trovi la sua quadratura perfetta.

Dal punto di vista cromatico, in alcuni momenti India si lascia preferire a China.

BRAHMAN V.R.

L'arco narrativo di India è abbastanza sottotono, e coinvolge anche meno del primo episodio. Il problema è che si colloca esattamente fra gli avvenimenti del fumetto AC: Brahman, che narra la storia di Arbaaz e della principessa Pyara, e Syndicate. Essendo chiusa sia da un lato che dall'altro, la storia non può divagare più di tanto, e finisce per essere solo un'avventura secondaria di collegamento. E non c'è traccia neanche dell'Oculus Rift di Abstergo, ovvero quel Brahman V.R. che farebbe la gioia di Baccigalupi!



Le sfide in VR rappresentano un bel divertissement.

COMMENTO

Da un lato, Assassin's Creed Chronicles: India conferma le buone intuizioni della saga a episodi e le raffinate doti artistiche di Climax, ma dall'altra, nel tentativo di offrire un'esperienza leggermente diversa dal primo episodio, finisce per confondere un po' le cose. Il risultato è che le novità, per quanto interessanti, rendono il titolo un po' più squilibrato e consegnano il giocatore a un ottovolante di sensazioni che vanno dall'esaltazione alla frustrazione. Non è un caso, che alla fine, ci si diverta di più nelle sfide.

- ⊕ Esteticamente molto bello
- ⊕ Più varietà...
- ⊖ ... ma "meno" level design
- ⊖ A tratti gratuitamente frustrante

VOTO [77]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Low ▶ 8,99 € ▶ Internet ▶ Assente ▶ Grip Games/3Division ▶ grip-games.com ▶ PEGI n.d.

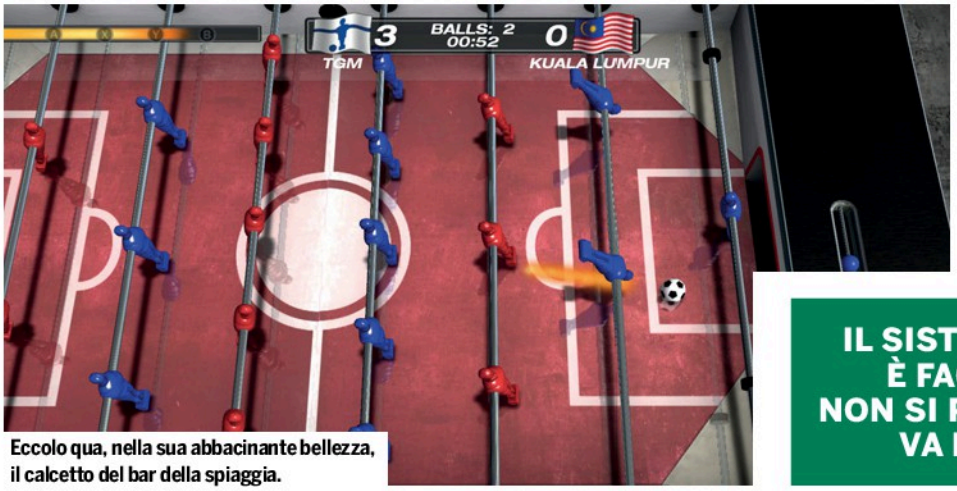
FOOSBALL: WORLD TOUR

Un'estate al mare, voglia di remare, fare il bagno al largo, per vedere da lontano gli ombrelloni-oni-oni! - Giuni Russo e Franco Battiato promettevano estati di fuoco nel 1982.

In quella stessa estate l'Italia avrebbe alzato la Coppa del Mondo sotto il cielo del Bernabeu e migliaia di nostri compaesani, come ogni anno, si sarebbero riversati lungo le spiagge di tutto lo stivale, ebbri di successo e alcolici più o meno eccessivi. Quell'estate, alla fine, come tutte quelle precedenti e successive, sarebbe somigliata più alla fine di Sapore di Mare con Jerry Calà (prodotto e girato proprio nel 1982) che ai sogni di gloria di inizio stagione. In questo nostalgico quadro a tinte fosche e decadenti, però, c'è spazio per una macchia di colore rappresentata dal vero protagonista di ogni estate tricolore che si rispetti dal 1949 a oggi. Parlo ovviamente del Calcio Balilla, o biliardino, o calcetto, o come volete chiamarlo voi, capace di cementare e distruggere grandi amicizie, far dimenticare delusioni amorose e creare isole felici nei nostri ricordi. Grip Games e 3Division provano a celebrare uno dei giochi più iconici del '900 con un titolo dall'animo multiplayer, utile per riportare quelle atmosfere estive a casa vostra, senza la tristezza della tipa che vi ha dato buca per il bagnino.

VIETATO RULLARE

A dire il vero, Grip Games ci aveva già provato nel 2012 su PSVita e PS3 - con tanto di supporto per Move, ma siccome io non lo sapevo e magari neanche voi, facciamo finta che non sia mai accaduto. Foosball: World Tour è in soldoni lo stesso titolo di qualche anno fa tirato a lucido, ma siccome parliamo di biliardino e non di un mondo fantasy open world, diciamo che graficamente la sua essenzialità va benissimo anche nel 2016, e



Eccolo qua, nella sua abbacinante bellezza, il calcetto del bar della spiaggia.

IL SISTEMA DI CONTROLLO È FACILE, INTUITIVO E NON SI PUÒ RULLARE, QUINDI VA BENISSIMO COSÌ

Dopo ogni gol c'è tanto di replay con cui ammirare il vuoto cosmico attorno al tavolo.

Il tavolo sci-fi in tutto il suo baluginante splendore.

Tavolo retro e palla di neve vogliono dire una sola cosa: frustrazione.

F:WT HA UN SUO EQUILIBRIO, E UNA VOLTA PRESA LA MANO FUNZIONA ALLA GRANDE

dunque esteticamente il titolo del binomio ceco-slovacco si presenta in maniera più che decorosa. L'abbondanza di tavoli e possibilità di personalizzazione dei giocatori sulle stecche è apprezzabile anche senza far gridare al miracolo: a conti fatti ci troviamo davanti a un'ottima rappresentazione, in salute e senza omini dalla testa mozzata, dei tavoli che si possono trovare al baretto in riva al mare, con l'indubbio vantaggio di non dover cambiare banconote in gettoni e caramelle Goleador per farsi una partita. Ciò che conta di più, in un gioco del genere, è sicuramente lo schema dei controlli e la fisica della pallina, dato che simulare uno sport rapido e imprevedibile come il Calcio Balilla non è cosa così ovvia. Nel primo caso ho trovato funzionalissimo lo schema di controlli su joypad: levetta sinistra per muovere le stecche, un colpetto a quella destra nella direzione voluta per tirare. Facile, intuitivo e non si può rullare, quindi va benissimo così. Il movimento delle stecche, soprattutto quando si gioca da soli, è sinergico e contestuale, con il gioco che ci fa passare dalle due difensive a quelle offensive in automatico. Il tutto funzionicchia per la natura casual del titolo ed evita complicazioni, pur limitando la profondità di gioco e togliendo ogni chance di inclinare le stecche per favorire deviazioni. Riguardo la fisica, al contrario, ho qualche perplessità: se le sponde del tavolo convincono e donano velocità, la resa dell'attrito della palla restituisce davvero poco il feeling del tavolo, mentre uno strano effetto colla domina gli stop dei giocatori.

BREVE STORIA DEL CALCIO BALILLA

Il table football, pur essendo uno dei pochi simboli di unità nazionale, non è italiano. Dobbiamo ai crucchi l'invenzione a inizio secolo, ma poi - come al solito - arrivò un inglese a registrarne il brevetto nel 1922 e a prendersi il merito. In meno di 30 anni è riuscito a conquistare tutto il mondo ed è uno di quei giochi da pub che, insieme alle freccette e all'air hockey, rappresenta una parte importante della vita di tutti noi e che si fatica a concepire come sport "vero". Quando poi scopri che lo è e ci fanno pure i tornei mondiali pensi che hai gettato una grande opportunità per portare lustro alla tua nazione. Un po' come con i videogiochi, insomma.

In questo momento stavo eseguendo un tic-tac shot: purtroppo la carta non supporta le GIF animate.

BELLO CON GLI AMICI

Nonostante questo, F:WT ha un suo equilibrio e, una volta presa la mano, funziona alla grande. Il World Tour è una scusa per sbloccare tutto e farci fare le ossa e, benché l'AI diventi (quasi) competitiva solo a livello hard e master - ovvero in10 tappe su 30, ci prepara al multiplayer. Con gli amici il calcetto venuto dall'Est Europa convince e diverte, grazie soprattutto a un sistema che premia l'abilità e integra anche i quattro trick shot nel flusso della partita, senza sbilanciamenti o "manovre killer". A volte la sensazione di casualità condiziona qualche giocata, ma il mix giusto di abilità e strategia premia sempre, soprattutto nel 2vs2 in locale, vero punto forte del gioco. F:WT avrebbe anche una modalità online funzionante e potenzialmente devastante, ma al momento trovare una partita è davvero arduo. Se però avete abitualmente amici a casa o un gruppo con cui giocare online, il Calcio Balilla virtuale può rivelarsi un'ottima alternativa, rapida e veloce, a Rocket League.

COMMENTO

Arcade ma rispettoso della sua controparte reale, Fossball: World Tour è un generosissimo tentativo di portare il biliardino nel mondo dei videogiochi. La varietà di tavoli, condizioni di vittoria e qualche extra fuori di testa rende il titolo ceco-slovacco un must per le feste con gli amici e per i momenti di ignoranza multiplayer. Pecca di un single player non troppo emozionante e di una fisica non eccellente, ma ha il potenziale per conquistare il cuore nostalgico dei giocatori (nonché per vendicarvi di vostro fratello minore, che al PC non può rullare).

- ⊕ Biliardino gratis!
- ⊕ Divertentissimo in compagnia...
- ⊖ ... un po' amaro da soli
- ⊖ Fisica non irreprensibile

VOTO [78]

A cura di Marco "Astro" Tassani (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 14,19 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Stygian Software ▶ underrail.com ▶ PEGI n.d.

UNDERRAIL

Prendete tre etti di Fallout, aggiungete cinque pezzi di Metro 2033, agitate per sette anni ed ecco a voi una bellissima torta farcita con gioco di ruolo post-apocalittico!

È più forte di me: quando vedo un gioco di ruolo ambientato in qualche lontano futuro devastato da chissà quale olocausto nucleare impazzisco più del dovuto. Sono diversi anni difatti che seguo con interesse UnderRail, curioso progetto ideato nel lontano 2009 e partorito solo ora – è stato un lungo travaglio – dal signor Dejan Radisc, fondatore e unico membro di Stygian Software. Il fatto poi che vanti una grafica isometrica del secolo scorso non fa altro che alimentare il mio piccolo cuoricino pixelloso.

TRENI IN ORARIO

Non sappiamo bene cosa sia successo, ma da ormai troppi anni la superficie del nostro pianeta è diventata inospitale e pericolosa. L'unica speranza che aveva la razza umana di non estinguersi era riadattarsi e trovare un nuovo habitat sotterraneo, e come diverse opere letterarie o meno ci hanno già insegnato, non esiste nulla di meglio della metropolitana per fondare una nuova società: grandi stazioni ferroviarie, già dotate di utili infrastrutture e sistemi di sicurezza, collegate tra loro grazie a tunnel relativamente sicuri. È proprio in una delle suddette che ha luogo l'avventura affrontata dal nostro avatar. O almeno, avrà luogo dopo esser sopravvissuti alla creazione del personaggio: tre fogli da compilare pieni di numeretti, voci e abilità tanto care a noi amanti del ruolo vecchia scuola. Il sistema di statistiche ricorda in parte lo S.P.E.C.I.A.L. di Fallout, anche se al posto del sempreverde

NON ESISTE DAVVERO NIENTE DI MEGLIO DELLA METROPOLITANA PER FONDARE UNA NUOVA SOCIETÀ

L'interfaccia non è proprio... immediata.

Razziare vecchie rovine è sempre un'ottima fonte di reddito.

Al baretto sottoterra c'è sempre da divertirsi!

EMERGE FIN DA SUBITO COME GLI APPROCCI ALL'AVVENTURA SIANO MOLTEPLICI

"Carisma" troviamo un'innovativa "Volontà", fondamentale sia per persuadere e aggirare a parole gli altri membri del sottosuolo, sia per sfruttare a dovere gli eventuali poteri psionici che sempre più umani vantano. Oltre a un paio di tratti distintivi da scegliere, siamo felici di gestire con dovuta cura una lunga lista di skill, che siano combattive o sociali. Menzione speciale per le ben cinque tecniche diverse di costruzione, tramite cui forgiare armi, armature, esplosivi e medicinali. È chiaro sin dai primissimi attimi che gli approcci verso l'avventura sono molteplici, e mi ha realmente incuriosito la modalità principale tramite cui macinare esperienza: le "stranezze". Per avanzare di livello, difatti, invece di massacrare qualsiasi cosa si muova nelle profondità della terra il nostro alter ego dovrà studiare particolari oggetti sparsi per la grande metropolitana, da un volantino propagandistico a un cadavere di un sorcio troppo cresciuto. Evitare gli scontri acquista finalmente senso!

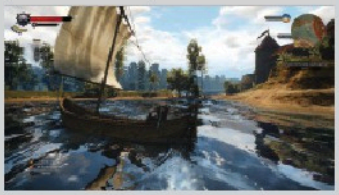
QUI UNA VOLTA ERA TUTTA ZONA CONTAMINATA

Nonostante le belle premesse, la magia si interrompe abbastanza in fretta: l'interfaccia di gioco è tutto fuorché immediata, e nel tutorial stesso ho avuto difficoltà nel capire come ricaricare la mia arma da fuoco o utilizzare al meglio un dispositivo per aggirare sistemi di sicurezza; nascondersi è spesso fondamentale per non tirare le cuoia, ma aggirare telecamere e ronde rischia di risultare fin troppo snervante; infine, nonostante il buon UnderRail prenda profonda ispirazione dai capostipiti del genere, il suo stile di scrittura, il carisma dei personaggi e gli ambienti che ci circondano non riescono a fare totalmente breccia nel nostro cuore. Non c'è ombra di dubbio che il titolo di Mister Radisc sia un tributo a quelle nottate in bianco passate nella zona contaminata, in cui l'assenza di una vera e propria mappa grazie a cui orientarsi, tanta pazienza nell'esplorare ambienti fin troppo simili tra loro e tanti, tantissimi testi da leggere – e con cui perdere diottrie ad alte risoluzioni – faranno sicuramente la gioia di qualche vecchio matusa come me, ma purtroppo manca quella scintilla d'originalità che mi avrebbe fatto strappare i (pochissimi, ndkeiser) capelli. Sia ben chiaro, ci troviamo comunque davanti ad un titolo più che buono, è solo che sono sempre alla ricerca del nuovo messia dei giochi di ruolo. Aspetterò pazientemente.

Ah, le granate EMP, croce e delizia di ogni gioco di ruolo futuristico.

ASTRO: PASSIONE RPG

Non posso che gioire nell'osservare come negli ultimi anni stiano tornando in voga quei criptici giochi di ruolo che mi hanno fatto fare chissà quante notte in bianco: tralasciando le meraviglie portateci dallo Strigo, il duetto Divinity: Original Sin e Pillars of Eternity hanno garantito agli appassionati mesi e mesi di gioco di altissima qualità, e seppur non mi abbia convinto pienamente, è impossibile non citare anche il ritorno dello storico Wastelands. La festa però non finisce qui: Tides of Numenera, che si porta sulle spalle quel fardello enorme chiamato Torment, uscirà entro pochi mesi. Siete pronti a non dormire?



COMMENTO

UnderRail, RPG vecchia scuola creato da una singola persona in ben sette anni di lavorazione, è un perfetto tributo ai titoli del secolo scorso, in cui la grandissima libertà d'azione è pari solo alla pazienza necessaria per proseguire nell'avventura. Purtroppo manca quel pizzico di mordente che spinge il giocatore a indagare sugli eventi passati, i personaggi non sono per nulla carismatici e gli ambienti molto simili tra loro non aiutano nell'impresa. Gli amanti dei giochi di ruolo old school troveranno comunque pane (un po' raffermo) per i loro denti!

- ⊕ Nostalgico!
- ⊕ Grande libertà d'azione
- ⊖ Manca di mordente
- ⊖ Interfaccia più che scomoda

VOTO [76]

A cura di Marco "Astro" Tassani (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ 9,99 € - 39,99 € (Sea ▶ Assente ▶ Assente ▶ The Odd Gentlemen/Sierra ▶ sierra.com/kingsquest ▶ PEGI 12

KING'S QUEST
RUBBLE WITHOUT A CAUSE

Ho visto un re che piangeva, seduto sulla sella. Piangeva tante lacrime... ma tante che bagnava anche il cavallo. Povero re. E povero anche il cavallo.

Ah beh. Sì beh. E la meraviglia che gli han portato via, dal secondo episodio di cinque che lui ce n'ha. Povero re. E povero anche il cavallo. Sì beh. Ah beh. Va bene, va bene, mi fermo qua prima di trovare Claudio piangere disperato (in realtà ero esaltato dalla tua vena artistica, ndkeiser). Povero Claudio. E povero anche Ivan. Ah beh. Sì beh.

QUALCOSA È CAMBIATO

Pochi mesi son passati dall'uscita di quel "A Knight to Remember" che, nonostante la mia riluttanza verso i reboot, mi ha sorpreso non poco con dialoghi ben scritti e ottimamente doppiati, gag esilaranti, una trama scanzonata ma più che piacevole e qualche piccolo difettuccio assolutamente dimenticabile. Ho aspettato con ansia l'uscita di questo secondo episodio, carico di speranze e sogni, ma purtroppo, amici miei, qualcosa a quanto pare è andato storto. I ragazzi di The Odd Gentlemen hanno senza ombra di dubbio avuto il coraggio di intraprendere una strada diversa dalla prima, offrendo, oltre ai soliti enigmi da risolvere e ai colpi di follia di un giovane Graham, anche una sfumatura decisamente più cupa: il protagonista, dopo esser diventato re in seguito ai fatti narrati nel primissimo capitolo del 1983, Quest for the Crown, viene rapito assieme ad altri abitanti di Daventry da un gruppo di goblin delle rocce e rinchiuso nelle profondità di una prigione. È proprio tra le grigie e claustrofobiche mura che si svolge l'intera avventura: salutate pure i coloratissimi scorci offerti dal primo episodio e date il benvenuto a funghi, muffe e, diciamocelo senza peli sulla lingua, un lieve ma onnipresente velo

Re Graham è un uomo estremamente saggio. Lo si capisce dalla folta barba.

IL SECONDO EPISODIO SI SVOLGE DOPO I FATTI NARRATI NEL PRIMISSIMO CAPITOLO DEL 1983, QUEST FOR THE CROWN

I goblin riescono a essere simpatici e al tempo stesso odiosi.

di tristezza. Con solo una porzione di cibo al giorno da gestire, dovremo fare il possibile per tenere in salute i nostri concittadini, altrimenti destinati a un'inevitabile brutta fine. Da un lato, quindi, ci troviamo davanti a una meccanica davvero interessante, che dona all'avventura una bella dose di ansia e dubbi morali; dall'altra, invece, ci ritroviamo con le battute idiote di Graham di fronte a vecchi morenti e donne malate che, forse (ma forse), possono farci dubitare sull'effettiva sanità mentale di Sua Maestà, oltre che risultare paurosamente fuori luogo. C'è qualcosa che non funziona in tutto questo, qualcosa di fin troppo assurdo, anche per un titolo fantasy che in passato ci ha fatto morire solo per aver guardato un cavallo.

SCACCO MATTO

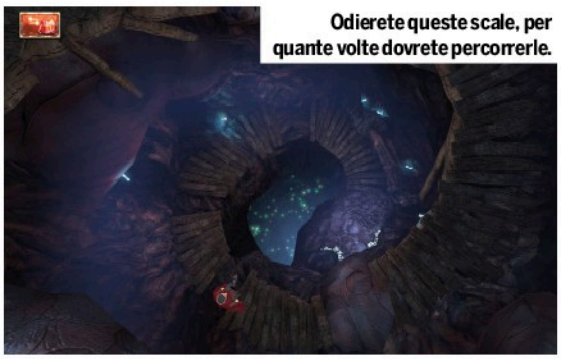
Cercare di fuggire da una prigione porta con sé molti lati negativi: la prima, enorme, croce che Rubble Without a Cause si porta in spalla è l'esigua durata di appena due orette e mezzo, che rispetto alle sette del primo ci lascia con una sensazione fin troppo amara in bocca; la seconda è l'enorme ripetitività degli ambienti e dei personaggi, e ripercorrere avanti e indietro la stessa strada ogni cinque minuti può risultare fin troppo snervante. Anche la cura dei prigionieri mette a dura prova i nostri nervi, facendoci soffrire per ogni difficile scelta, e illudendoci sull'effettivo peso delle nostre decisioni. Negli ultimi dieci minuti ritroviamo, però, quella magia che mi ha fatto appassionare al precedente capitolo, con un finale che definirei quasi "da favola" per molti motivi. Anche qui, però, si sente la mancanza di qualcosa; nonostante si sia riaccesa in me una sincera curiosità di sapere cosa combinerà Sir Graham nelle prossime uscite, in qualche modo la fiammella di passione che brillava per il titolo The Odd Gentlemen si è affievolita. È normale aspettarsi qualche rallentamento nei vari episodi che ormai vanno tanto di moda nelle avventure moderne, ma se già al secondo capitolo siamo messi così, probabilmente c'è qualcosa che non va. Forse è solo una grandissima coincidenza, la prossima volta che mi rimetterò su King's Quest rimarrò soddisfatto e amici come prima; forse le avventure grafiche a uscite episodiche, che ormai hanno conquistato i nostri schermi, stanno cominciando a perdere colpi. Non resta che aspettare e vedere come evolve il tutto, lasciando comunque il beneficio del dubbio alla creatura di madama Williams. Sì beh. Ah beh.

RIPERCORRERE LA STESSA STRADA OGNI CINQUE MINUTI PUÒ RISULTARE FIN TROPPO SNERVANTE

STRANI GENTILUOMINI

La prima opera di The Odd Gentlemen è stata The Misadventures of P.B.Winterbottom, titolo del 2010 nato inizialmente come tesi di laurea, che strizzava l'occhio a Portal e Braid: nei panni di un buffo signore in cerca di torte, cominciamo a giocare con il tempo e lo spazio per mettere le nostre mani sul dolce bottino. Se vi piace ragionare quadrimensionalmente™ recuperate questa piccola chicca: la trovate su Steam a pochi spicci.

"E poi ho sfoderato la spada e l'ho soffritto!"


Odierete queste scale, per quante volte dovrete percorrerle.

COMMENTO

Rubble Without a Cause arranca un po', rispetto al primo capitolo: dura meno della metà del tempo, offre poche e ripetitive ambientazioni, e l'insieme risulta decisamente più snervante. Alcune scelte di gameplay sono sicuramente coraggiose, ma non per questo vincenti, soprattutto se ci illudono sulla loro effettiva importanza, senza poi mantenere la promessa. Alcuni potranno amarlo, altri odiarlo. Io, almeno per il momento, mi schiero nel mezzo, sperando vivamente che le prossime uscite riaccendano in me la stessa passione che mi ha regalato A Knight to Remember.

- ⊕ Doppiaggio come sempre sublime
- ⊕ Sottotono rispetto al precedente episodio
- ⊖ Dura pochissimo...
- ⊖ ... ed è pure fin troppo ripetitivo

VOTO [68]

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 14,99 € ▶ Internet ▶ Testi ▶ Virtual Basement LLC ▶ themeangreens.com ▶ PEGI n.d.

THE MEAN GREENS PLASTIC WARFARE

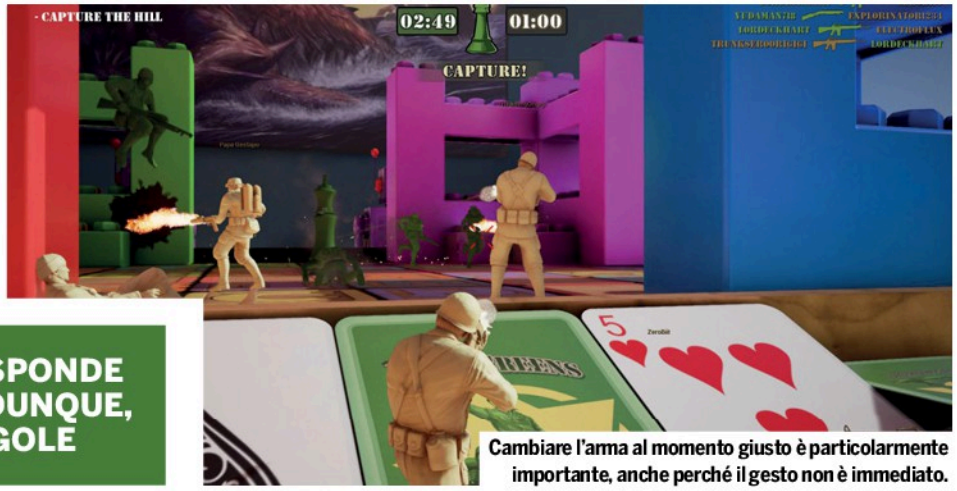
L'occasione perfetta per farvi un bel pippotto sulla mia infanzia. Se non ne avete voglia, girate pure pagina.

Il fatto che i soldatini di plastica siano stati protagonisti di videogame in più di un'occasione – negli strategici di Toy Soldiers, oppure nella serie prevalentemente action di Army Men – ha radici nell'enorme successo che questi balocchi hanno avuto tra i bambini di diverse generazioni, con il massimo picco di popolarità tra la fine degli anni '60 e il decennio dei '70. Ricordo benissimo i diversi giochi allestiti da me e mio fratello, a volte predisponendo piccole trame per le battaglie oppure, al contrario, disponendo accuratamente due squadre per una partita "a tirare" – ovvero, a colpire con un piccolo oggetto le fila di soldatini dell'avversario, un turno per volta. Sia come sia, è logico che i videogiochi ispirati ai "toy soldier" esercitino sul sottoscritto un particolare fascino, e che sia ben felice di cimentarmici a prescindere del genere ludico: in questo caso, la sostanza del titolo degli indipendenti Virtual Basement corrisponde a un serratissimo multiplayer in terza persona, perfetto per un paio di serate di puro svago e spensierata competizione. Ma giusto un paio, purtroppo.

SCALA 1:72

La fattura superficiale di Plastic Warfare non è assolutamente malvagia: nessuno si aspetti cose incredibili sul lato visivo, soprattutto sul versante delle animazioni, ma è indubbio che il gioco si riveli divertente da giocare, piacevole da vedere e opportunamente veloce nel caricare le partite – complice il leggero impianto grafico – una volta che il match è stato scelto dalla sempre gradita lista server. Altro aspetto interessante è che ogni mappa corrisponde a una modalità e, dunque, a specifiche regole, con un level design che si apre e si chiude a seconda delle esigenze: c'è, ad esempio, lo scenario del trenino in cui si avanza per punti di controllo, lungo un "corridoio" di vagoni da conquistare palmo a palmo, oppure il

OGNI MAPPA CORRISPONDE A UNA MODALITÀ E, DUNQUE, A SPECIFICHE REGOLE



Cambiare l'arma al momento giusto è particolarmente importante, anche perché il gesto non è immediato.

Il dado rende ottimamente l'idea della scala: in realtà, siamo in un modellino costruito in cantina.

Le sequenze sui treni sono presenti in tanti sparatutto, ma non in questa forma...

Le idee di gioco, benché semplici, sono sovente spassose.

IL TEMA AVREBBE POTUTO SUGGERIRE VARIANTI ANCORA PIÙ FANTASIOSE

livello che trasforma torte di compleanno e candeline in altrettanti punti strategici e obiettivi; il tema della conquista è declinato in vari modi, passando dai fornelli e dal lavello di una cucina domestica, da tavoli colmi di balocchi e da altre varianti dello stesso tipo, affiancate a mappe più classiche per DM, TDM e CTF, comunque singolarmente studiate nelle coperture, nelle opportunità di attacco e nelle variazioni al movimento dei soldati (gravità ridotta nella vasca dei pesci, gelatine per spiccare ampi salti e trovate analoghe). Anche per questo, Plastic Warfare potrebbe ricordare gli sparatutto competitivi di fine anni '90, per i quali venivano spesso costruite mappe concettualmente simili, con i giocatori miniaturizzati negli spazi domestici. Plastic Warfare, tuttavia, si differenzia da siffatti esempi in un paio di particolari, non sempre efficaci nel risultato: prima di tutto, il titolo dei simpatici giovanotti di VB non presenta la stessa maestria nelle meccaniche shooter, per ragioni di pura rappresentazione e anche per la scarsa varietà delle armi; queste ultime, poi, corrispondono a una gamma disponibile per qualsiasi soldato – fucile semiautomatico, a pompa o da cecchino, bazooka e lanciafiamme – che poco o nulla ha a che fare con i classici del genere (dove i gingilli venivano disposti sulla mappa, con cadenza più o meno frequente). La scelta non è priva di gusto, ad esempio nei diversi limiti di munizioni o cool down che caratterizzano le armi, ma va ad aggiungersi ai numerosi elementi che limitano l'appetibilità dell'esperienza non dico sulla lunga, ma addirittura sulla media distanza: due o tre serate sono sufficienti a farsi più di una partita su ogni mappa/modalità, impadronendosi senza troppi grattacapi delle sue regole e indicazioni tattiche; se vogliamo, poi, l'idea di presentarsi ai giocatori in una forma "dura e pura", senza cioè alcuna vera variante o sistema di crescita, si adatta esclusivamente ai videogiochi formalmente perfetti nelle meccaniche, laddove Plastic Warfare riesce nell'intento solo in una certa percentuale. Dispiace molto, considerata la sua indubbia simpatia.

TOY (SOLDIER) STORY

Avete voglia di sedervi sulle mie ginocchia, amati nipotini? No? Fa lo stesso, ve lo racconto ugualmente: negli anni d'oro della mia infanzia erano sostanzialmente due le marche di soldatini a competersi il mercato, la britannica Airfix e la trevigiana Atlantic – autrice di modelli meno precisi rispetto alla casa inglese ma, artisticamente parlando, quasi al livello di sculture espressioniste. L'azienda italiana ha cessato le attività nel 1984, non prima di aver conquistato i negozi stranieri con serie di soldatini ispirati non solo alle grandi guerre del XX Secolo, ma anche agli eserciti greci, romani ed egiziani antichi (quelli che avevo anche io, e che ricordi, ndkeiser). Peccato che una simile tradizione sia andata perduta, e che oggi i soldatini siano relegati ai negozi di puro modellismo o, peggio, alle aberranti (e formalmente illegali, rispetto ai modelli originali) ristampe delle "bustone" da edicola.

Si, lo, so, sono un lamer. Oramai è risaputo.

COMMENTO

La sostanza di Plastic Warfare mi ha fatto rammaricare per le potenzialità mancate, per come si sarebbe potuto giocare sulla differenziazione di armi o soldatini, oppure sulla possibilità di adoperare ripari, pezzi di scenario o addirittura veicoli ispirati al modellismo. In quest'ultimo caso, però, lo sforzo sarebbe probabilmente andato oltre le forze del team, e non è il caso di farlo pesare in sede di giudizio: ciò che conta è che Plastic Warfare è un TPS multiplayer tutto sommato discreto, di quelli che al primo sconto potete portarvi a casa al prezzo di un caffè.

- ⊕ Divertente nelle prime sessioni
- ⊕ Alcune mappe ben concepite
- ⊖ Molto limitato nei contenuti
- ⊖ Tecnicamente passabile, ma niente di più

VOTO [68]

A cura di Marco "Astro" Tassani (astrotasso@thegamesmachine.it)

Low ▶ Free to Play ▶ Internet ▶ Assente ▶ Wargaming ▶ wotgenerals.eu ▶ PEGI 7

TGM BRONZE AWARD

WORLD OF TANKS GENERALS

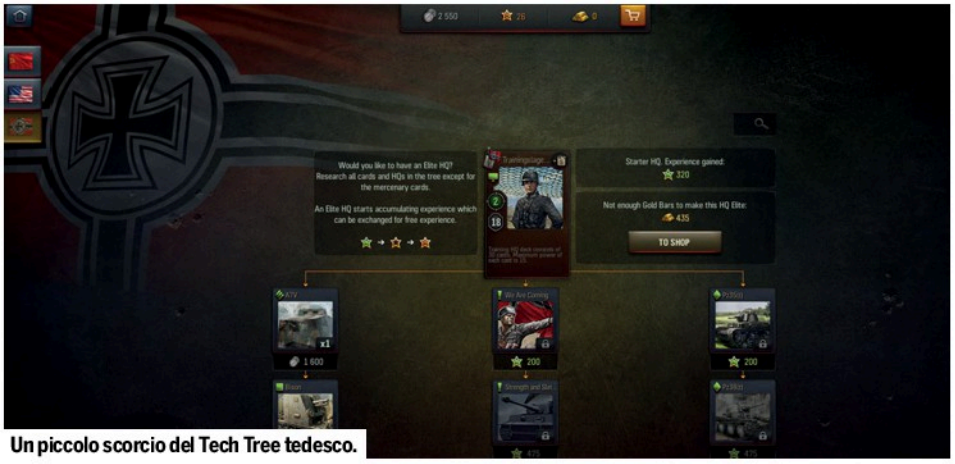
Generale, dietro la collina, ci sta la notte crucca e assassina, poi peschi un cingolato T-24 dalla manina, e guadagni pure una tanica di benzina – Antico canto da guerra

Gira che ti rigira, ogni paio di mesi parliamo di qualche gioco di carte digitale: un genere che, volente o nolente, sta diventando di tutto rispetto nel panorama videoludico. Ciò che è veramente difficile, un po' come accade per i MOBA, è trovare un titolo che riesca a ritagliarsi la propria dimensione, vantando regole e meccaniche che vadano oltre il solito copia e incolla e che siano in grado di tenerci incollati allo schermo, offrendoci obiettivi da perseguire quotidianamente. Ebbene, dopo averne già parlato qualche mesetto fa, possiamo dare ufficialmente il benvenuto a World of Tanks Generals, ultima creatura di casa Wargaming che, in passato, ci ha fatto conoscere le meraviglie dei carri armati, degli aerei e delle navi da guerra. Questa volta, però, invece di prendere a cannonate il nemico, dovremo agire a colpi di carte speciali, strategie e tanta, tantissima pazienza.

LA VERA SORPRESA RISIEDE NELLO SFRUTTAMENTO DEL CAMPO DI GIOCO

FIRE IN THE HOLE

Il lungo cammino che ci accompagna verso la vittoria (mentre io continuo a perdere gran parte degli scontri) comincia dal tutorial che ci spiega le non proprio immediate regole: una volta decisa una delle tre fazioni con cui iniziare a giocare (americani, tedeschi e russi) scopriamo il tavolo da gioco, caratterizzato da una scacchiera sulla quale sono presenti – agli angoli opposti – il nostro quartier generale e quello nemico, e su cui schiereremo turno dopo turno le unità a nostra disposizione provenienti dalle trenta carte del mazzo da noi scelto. Le nostre unità, in gran parte composte da carri armati di svariati generi, sono caratterizzate da un costo per essere messe in gioco, raffigurato



Un piccolo scorcio del Tech Tree tedesco.

Potevano forse mancare le missioni giornaliere?

Non mi aspettavo certo "una scacchiera" da un gioco di carte!

Più unità abbiamo in campo, più risorse possiamo spendere il turno successivo. Sì, è strano. Sì, funziona.

NONOSTANTE LE APPARENZE, WORLD OF TANKS: GENERAL NON È UN GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

da taniche di benzina, dalla forza d'attacco e di difesa. Abituati come siamo alle carte già viste in altri prodotti non faticheremo molto a capirne le peculiarità, ma la vera e propria sorpresa risiede nello sfruttamento del campo di gioco: oltre a poter disporre le nuove unità soltanto nelle caselle adiacenti al quartier generale, a ogni turno è possibile – e consigliabile – muovere i vari tank, in modo da trovare linee di tiro verso le truppe nemiche, e infliggere così un duro colpo alla base avversaria. L'unico modo col quale si riesce a portare a casa la vittoria, difatti, è far saltare il centro nevralgico del nostro rivale, e al tempo stesso difendere il nostro con le unghie e con i denti. Tra truppe schierate in difesa, carte dalle abilità interessanti, errori di calcolo e qualche asso nella manica vi assicuro che le partite cammineranno sul filo del rasoio fino all'ultimo istante.

CARRI TASCABILI

È innegabile il fatto che i giochi di carte collezionabili siano perfetti per qualche partita mordi e fuggi, magari mentre aspettiamo l'autobus o nelle lunghe sedute sul trono personale. Gioite! WoT Generals è già disponibile per iOS e a breve giungerà anche su dispositivi Android. Gli schermi piccoli e l'assenza di mouse non fermeranno la nostra sete di conquista!

BUSTINA? NO GRAZIE

World of Tanks: Generals, nonostante le apparenze, non è assolutamente un gioco di carte collezionabili: invece di affidarsi alla Dea Bendata per la scoperta di qualche raro pezzo interessante, ogni singola carta è sbloccabile attraverso un Tech Tree unico per ogni fazione, e per poterle aggiungere al nostro mazzo non dobbiamo far altro che giocare, giocare e ancora giocare. Certo, nulla ci vieta di mettere mano al portafogli e accorciare i tempi, ma con pazienza e dedizione è possibile godersi appieno il titolo anche senza scucire un euro, e scusatemi se è poco. Il pregio più grande dell'ultima opera di Wargaming risiede proprio nella scacchiera di gioco: in molti titoli, per scalare le classifiche è sufficiente copiare un buon mazzo da giocatori di alto livello, ma in Generals, dovendo anche gestire le truppe sul campo di battaglia, questo approccio non si rivelerà sufficiente per mostrare al mondo le proprie capacità belliche. Il sistema di matchmaking cerca di far combattere tra loro giocatori con mazzi di egual potenza, limitando in questo modo la mattanza che spesso e volentieri i nuovi utenti sono costretti a sorbirsi su titoli di questo genere. Se amate i giochi di carte siete moralmente obbligati a farvi un giro sul carro armato di Wargaming, anche perché potete usare lo stesso account già utilizzato per gli altri titoli della casa bielorussa. Sappiate però che per mettere in piedi un buon mazzo sarà necessaria molta, forse troppa, dedizione.

COMMENTO

World of Tanks: Generals (non) è un titolo di carte collezionabili giocabile direttamente sul proprio browser preferito. L'assenza di un client dedicato non è assolutamente un punto a suo sfavore, anche perché in tal modo è possibile concedersi una partitina praticamente ovunque. Le meccaniche originali e l'impossibilità di copiare mazzi "potenti" sono sicuramente caratteristiche vincenti, ed è impossibile non consigliare agli amanti del genere almeno un paio di partite, a patto di aver la pazienza di cogliere tutte le sue sfaccettature.

- ⊕ Meccaniche nuove e originali
- ⊕ Molte unità da mettere in gioco...
- ⊖ ... ma molte si somigliano troppo
- ⊖ Richiede molta dedizione

VOTO [80]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 39,95 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ The Sims Studio/Electronic Arts ▶ thesims.com ▶ PEGI 12

THE SIMS 4 USCIAMO INSIEME

Dopo Al Lavoro, ecco Usciamo Insieme. Di colpo, The Sims torna al 2005. La prossima, quindi, sarà Pets? Ma soprattutto, perché hanno saltato University e dov'è finita la signora Crumplebottom?

La strategia di Electronic Arts per The Sims 4 è abbastanza chiara: dopo aver decostruito l'intero gioco per modificare gli equilibri e le dinamiche di base, sta riaggiungendo, espansione dopo espansione, tutto quello che piace ai fan storici del suo simulatore di vita. Ovviamente, gli elementi reintrodotti vengono riveduti e corretti per essere integrati al meglio nel nuovo impianto basato sulle emozioni e le relazioni, ma finora di idee davvero originali non se ne sono viste troppe. Detto ciò, la strategia del "best of" potrebbe funzionare per tirar fuori l'universo di contenuti più completo mai visto nella saga, e le convincenti professioni senza "rabbit hole" di Al Lavoro ne sono la prova. Con la seconda espansione vera e propria, invece, Maxis (oramai ritornata a essere amaramente The Sims Studio) va a recuperare elementi di Vita Notturna e Late Night dei due precedenti capitoli.

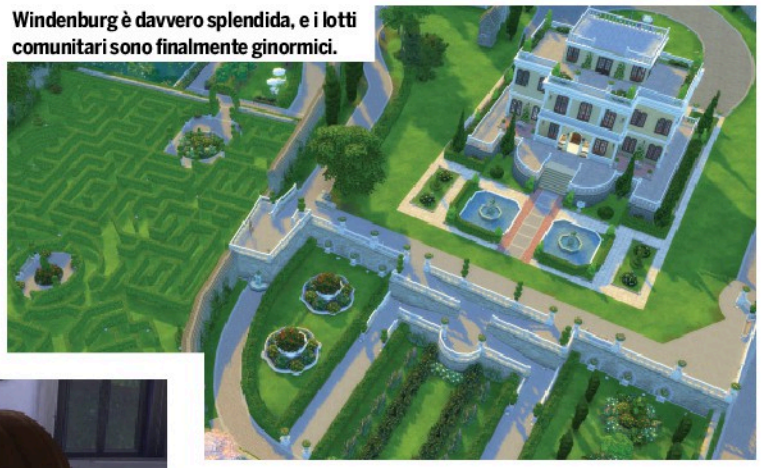
Accoccolati ad ascoltare il mare, quanto tempo siamo stati, senza fiatare" (cit.). Il falò è un classico, ma badate bene a non essere quelli con la chitarra, se no...

FACCIAMO BISBOCCIA

Il vero protagonista di Usciamo Insieme è sicuramente Windenburg, il nuovo quartiere da colonizzare con i nostri sim: architettonicamente ricercato con il suo stile mitteleuropeo, e naturalisticamente ricco, offre il meglio di quanto visto finora in TS4, con strutture varie dal punto di vista delle attività e un centro davvero suggestivo. Dagli aspetti commerciali all'esplorazione di rovine alla ricerca di collezionabili, Windenburg è progettato per rendere la vita dei nostri sim estremamente varia e, sostanzialmente, sfruttare al meglio tutti gli elementi accessori introdotti da espansioni e game pack aggiuntivi. Dal punto di vista delle dinamiche di gioco, l'unica

IL PROTAGONISTA DI USCIAMO INSIEME È WINDENBURG, NUOVO QUARTIERE DA COLONIZZARE CON I NOSTRI SIM

Non sapete quante volte mi sia capitato di vedere davvero scene del genere.


Windenburg è davvero splendida, e i lotti comunitari sono finalmente ginormici.

Vita di coppia 2.0. Sono questi i dettagli che rendono The Sims una simulazione realistica del mondo contemporaneo.

vera novità è rappresentata dai club, che ricordano un po' quelli visti in The Urbz, senza però gli aspetti più competitivi. In sostanza è possibile fondare o affiliarsi a gruppi in base ai più disparati criteri di aggregazione, che vanno dagli interessi alle abilità personali, stabilire una sorta di regolamento interno (dal dress code alle attività di gruppo preferite) e condividere il proprio tempo con gli altri membri organizzando raduni nei lotti comunitari. A conti fatti cambia poco rispetto alle normali relazioni sociali, ma la nuova funzionalità facilità di molto l'aspetto organizzativo delle uscite e permette di focalizzarsi sugli aspetti puramente relazionali e ludici della socializzazione. E così, bar, discoteche, librerie e scogliere diventano teatri di feste organizzate, falò o gruppi di lettura dove, in maniera non dissimile dagli appuntamenti romantici, abbiamo a disposizione alcune ore per compiere una serie di attività per rendere felice il nostro sim e guadagnare preziosissimi punti da spendere nei bonus relativi ai gruppi. Certo, resta il problema che dedicare tempo prezioso a lunghi raduni all'interno dell'intensissima vita dei sim non è sempre facilissimo, ma non si può dire che la vita sociale, anche al di fuori delle coppie, adesso non sia stimolante.

E... MACARENA!

Il vero problema di Usciamo Insieme è che l'effetto novità svanisce nel tempo di una sfida di ballo del club Baldorihaus. Al di là delle attività di gruppo, di nuove abilità festaiole, come appunto la danza e il dj mixing, di nuove possibili sfumature di interazione sociale e una badilata di elementi nuovi per l'editor, non c'è nulla che stupisca o che cambi radicalmente l'esperienza di gioco. Usciamo Insieme è una riappropriazione di elementi, è la riconquista delle attività sociali ma non si spinge mai oltre i limiti del già visto: è essenziale in termini di gioco perché equilibra l'unico aspetto un po' più debole della produzione, ma non introduce nuove carriere o professioni, non riporta in auge creature della notte con abilità uniche e, in fin dei conti, non cambia radicalmente la vita dei nostri sim. Paradossalmente, il game pack che introduce il campeggio fa di più, in questo senso. Certo, Windenburg da sola è una new entry splendida, ma considerato il gran lavoro parallelo che i dev stanno facendo in termini di supporto della community con tanto di patch, espansioni gratuite ed elementi da scaricare dalla galleria, non sono convinto che il biglietto per il nuovo quartiere valga il suo, alto, prezzo.

USCIAMO INSIEME NON SI SPINGE MAI OLTRE I LIMITI DEL GIÀ VISTO

IO SONO TUO PADRE!

Come accennavo nella recensione, se c'è una cosa che sta funzionando in The Sims 4 è la galleria, vera e propria risorsa inestinguibile di capolavori, soprattutto perché foraggiata spesso e volentieri dalla stessa Maxis (pardon, The Sims Studio). Nel game pack gratuito dedicato alle festività natalizie, infatti, sono comparsi nell'editor dei fantastici look prefatti a guisa di Darth Vader e altri iconici personaggi di Star Wars. Ed è subito festa, con Luke brutalmente messo in croce dal padre e tante simpatiche gag stellari. E sono buono che non ho messo screen spoiler sul Risveglio della Forza.

Con Usciamo Insieme arrivano anche i giochi da pub: potevo mai non immortalare l'eroe del mese?

COMMENTO

Il giudizio di Usciamo Insieme è, purtroppo, influenzato dal prezzo di vendita. L'espansione in sé completa l'offerta di base di The Sims 4 ed è indiscutibilmente un'aggiunta di valore, portando il dettaglio della simulazione di Maxis a un livello altissimo. È altresì vero che, però, in termini di "quantità" non offra chissà quante cose, e, a differenza di Al Lavoro, l'effetto novità svanisce davvero presto. Certo, forse la funzionalità dei gruppi esercita un'influenza occulta e profonda sulle dinamiche di gioco, ma in fin dei conti era lecito aspettarsi qualcosa di più.

- ⊕ Windenburg è bellissima
- ⊕ Buone le dinamiche di gruppo
- ⊖ L'effetto novità svanisce presto
- ⊖ Prezzo troppo alto per quel che offre

VOTO [76]

» Sviluppatore: **BioWare** » Dove trovarlo: **Steam, 9,99 €**

2003

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Non c'è emozione, c'è pace. Non c'è ignoranza, c'è conoscenza. Non c'è inquietudine, c'è serenità. Non c'è caos, c'è armonia. Non c'è morte, c'è la Forza.

Anche se il settimo episodio di Star Wars è uscito da un paio di mesi nei cinema, la Forza scorre ancora potente tra le pagine della vostra rivista non pornografica preferita. Potevamo, proprio per questo motivo, non rispolverare non solo uno dei titoli più importanti di tutto l'universo espanso, ma anche uno dei giochi di ruolo più belli dello scorso decennio? Ma certo che no! È quindi con somma riverenza che faccio partire virtualmente la fanfara di John Williams. Ovviamente immaginatevi il resto dell'articolo scritto in giallo che pian piano si allontana verso l'orizzonte.

Son più di quattromila anni che i sabbipodi hanno l'arduo compito di essere affettati da spade laser.

TANTO TEMPO FA...

Circa quattromila anni prima degli eventi narrati in La Minaccia Fantasma, la galassia era governata da una saggia e compatta Repubblica aiutata da un attivo e numeroso ordine Jedi, in perenne lotta contro il malvagio ordine Sith, che ai tempi vedeva al suo comando Darth Revan e il suo braccio destro Darth Malak. Oltre ai suddetti, l'intera avventura ruota anche attorno a Bastila, giovane e bella sentinella Jedi dotata dell'abilità "Meditazione da Battaglia": tramite l'uso della Forza ella è in grado di innalzare il morale degli alleati in battaglia, e nello stesso modo anche far precipitare

L'INTERA AVVENTURA RUOTA ANCHE ATTORNO A BASTILA, GIOVANE SENTINELLA JEDI

I combattimenti annoiano in fretta, purtroppo.

Un Rancor è sempre sinonimo di grossi guai, ma possiamo usare il cervello per liberarcene.

SIGNORI DEI SITH AL VAPORE

Il secondo capitolo di Kotor, grazie soprattutto alla scrittura sopraffina da parte di Obsidian, è un'opera addirittura migliore della precedente, rovinata solo da un finale troncato per colpa delle scadenze fin troppo strette imposte dal distributore. Dieci anni dopo su Steam fa magicamente la sua comparsa una versione riveduta di questo titolo, con tanto di achievement da sbloccare, supporto per il widescreen, risoluzione a 4k e, udite udite, anche la compatibilità con i controller. Come ciliegina sulla torta troviamo lo Steam Workshop, tramite cui aggiungere e gestire decine e decine di mod, tra cui il Restored Content Modification, che aggiunge all'opera gran parte dei contenuti rimossi in origine, andando così a coprire qualche buco di troppo nella trama. Ora più che mai è un delitto non godere di teorie e rivelazioni sulla Forza in grado di mandare all'aria ogni vostra convinzione.

LA GESTIONE DEI COMPAGNI D'AVVENTURA RISULTAVA ALLORA PIUTTOSTO ACERBA

quello nemico. Scommettendo il tutto per tutto, una Bioware in piena forma è riuscita a portare su Xbox, e solo successivamente su PC, un gioco di ruolo "vecchia scuola" con statistiche, abilità e dialoghi articolati che ha fatto innamorare immediatamente centinaia di migliaia di appassionati, utilizzando come motore di gioco l'Aurora, già utilizzato per Neverwinter Nights, e il Star Wars Roleplaying Game, una terza edizione di Dungeons & Dragons rivista e riadattata per funzionare – abbastanza – bene con Jedi, cacciatori di taglie e dadi a venti facce.

IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA

Kotor, oltre a vantare uno degli acronimi più belli di sempre e una trama semplice ma accattivante, soffriva anche di qualche piccola ingenuità – assolutamente perdonabile – che però poteva far storcere il naso: il sistema di combattimento era parecchio legnoso, e mettere ogni volta in pausa per gestire le abilità del proprio party risultava abbastanza ripetitivo in breve tempo, anche perché spesso e volentieri il giocatore doveva limitarsi a guardare i vari personaggi combattere, senza poter gestire in maniera più approfondita le varie strategie, che si limitavano a un banale "colpisci duramente e curati". La stessa gestione dei compagni d'avventura, che in qualche modo ha messo le basi per i futuri Mass Effect e Dragon Age, risultava ancora acerba: i vari personaggi, dotati di una propria morale, si limitavano a qualche buffo commento innanzi alle nostre azioni, invece di andarsene indignati o peggio. Immaginatevi Obi-Wan che, di fronte a un genocidio da parte di Anakin, si fosse limitato a un semplice "birichino, non si fa!". Non posso che consigliarvi che mettere le mani su questo piccolo (si fa per dire) gioiello, soprattutto ora che è disponibile anche per dispositivi mobili: a patto di aver uno schermo abbastanza grande per non diventare ciechi, il sistema di controllo non ci farà disperare più di tanto, e diventare uno Jedi durante le nostre pause quotidiane sul trono di ceramica è impagabile.

Il bisnonno di Yoda amava la grappa.

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL TUO ABBONAMENTO E PAGA COME VUOI
WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

DIGITAL EDITION

1 anno - 12 numeri
SFOGLIA LA RIVISTA SUL TUO COMPUTER

19,90 €
PER PC E MAC

1 anno - 12 numeri

39,90 € invece di 70,80 €

PIÙ DEL 43% DI SCONTO

CINQUE NUMERI TE LI REGALIAMO NOI!

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:
per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:
se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:
potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Tagliare lungo la linea tratteggiata

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

▷ **Inviate The Games Machine al mio indirizzo:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

▷ **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

☐ Con il bollettino postale intestato a Sprea Editori S.p.A. via Torino 51 20063 Cernusco S/Naviglio (MI) Conto Postale N° 000091540716

☐ Con carta di credito: ☐ Visa ☐ American Express ☐ Diners ☐ Mastercard

Numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Scad. (mm/aa) ☐☐☐☐ Firma _____

▷ **Regalo The Games Machine a:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

Inviaci il bollettino compilato tramite la modalità che preferisci:

- In busta ad Aktia S.r.l. Via Mecenate 76/20B, 20138 Milano
- Via mail ad abbonamenti@thegamesmachine.it
- Via fax al numero 02/700537672

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

A cura di: **Roberto "il Cinese" Turrini**
(ilcinese@thegamesmachine.it)

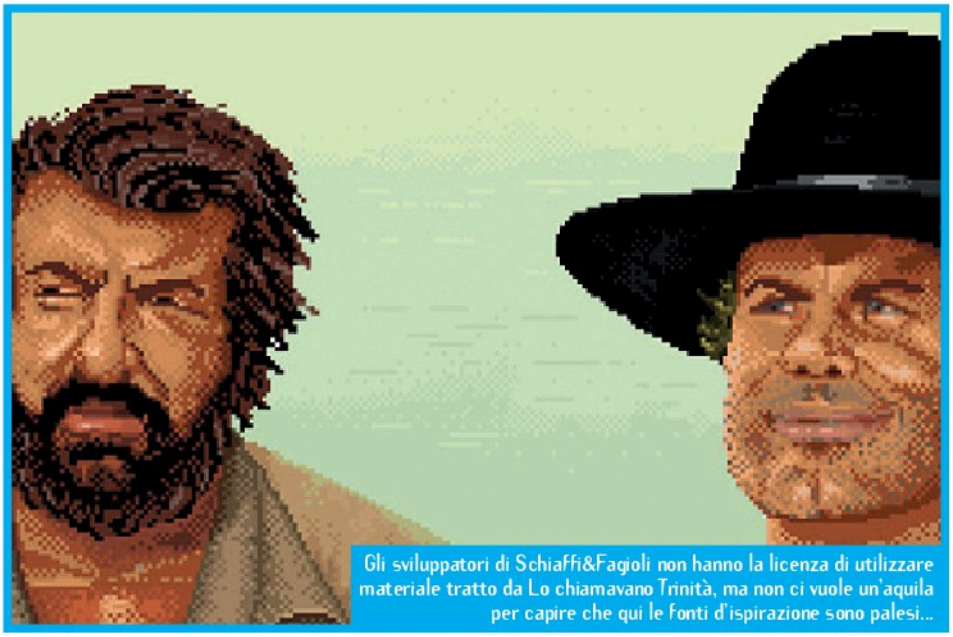
Per segnalazioni, osservazioni e insulti, il mio indirizzo di posta elettronica vi è amico: indiezone@thegamesmachine.it

Indie Zone

Tempo, comunque vadano le cose...

"Lui passa, e se ne frega se qualcuno è in ritardo". Pensando all'editoriale di questa cinquantottesima Indie Zone (58 mesi!) mi è venuto in mente Jovanotti, e allora mi sono detto che, analogamente al mese scorso, avrei potuto iniziare il discorso partendo da una citazione adatta a chi è vecchio dentro, un po' come noi tutti della redazione (ue! Parla per te, parla, ndkeiser). Già nel 1995, infatti, il cantante – che oggi ha cinquantanni – ci ricordava che "non c'è musica che vale di più di quella musica che vuoi sentire tu". Quindi ho guardato le tante mail archiviate con segnalazioni di titoli in via di sviluppo, ho scorso la lista dei "preferiti" sul browser d'elezione, riletto la lista dei giochi nel documento apposito su Drive, il tutto per prepararmi a un breve articolo riassuntivo su quanto proposto dal 2015, quando sono finito su **tinyurl.com/westernjam**. Prendete allora i due concetti espressi dal sempre giovane interprete romano, e capirete bene che non era una cosa che uno come me, cresciuto a pane e Sergio Leone, poteva lasciarsi sfuggire. Nella realtà dei fatti, la Spaghetti Western Jam mi era proprio passata davanti senza farsi notare, forse anche a causa dei preparativi per la Milano Games Week dello scorso ottobre. A ogni modo i ragazzi di IndieVault.it, per celebrare il restyle di sito e forum, hanno bandito una jam della durata di un mese a tema "cavalli, pistole e uomini senza nome", anche in omaggio alla tradizione italica sul genere. I risultati sono strabilianti, per quanto ormai sia una tradizione di ogni buona videogame jam session. Ok, ma perché parlarne qui? Beh, è presto detto: Schiaffi&Fagioli, un picchiaduro a scorrimento orizzontale à la Double Dragon, ispirato ai film di Bud Spencer e Terence Hill (Lo chiamavano Trinità, su tutti), ha ottenuto un successo di pubblico e critica tale che, a lato della qualità proposta, mette in evidenza un altro aspetto fondamentale della "nuova" industria dei videogame Made in Italy, ossia quella di aver imparato a fare del sano social media marketing. Certo, ha sicuramente aiutato il fatto che uno Youtuber da oltre 500mila follower li abbia sponsorizzati a babbo morto, e che Wired ne abbia parlato per via del forte richiamo all'immaginario cinematografico italiano degli anni '60, ma si trovano articoli che parlano del gioco in inglese, tedesco e spagnolo, una marea di citazioni ovunque, longplay su YouTube, interviste e screenshot a garganella, come se i giocatori di tutto il mondo non aspettassero altro che picchiare brutti ceffi messicani a mani nude, lasciando per altro migliaia di commenti e suggerimenti che hanno trasformato il titolo in questione (che al momento è poco più di una demo, val la pena ricordarlo) in un vero fenomeno sociale. Non è la prima volta che accade, e non sarà certamente l'ultima, vero è che quando abbiamo iniziato a parlare approfonditamente di giochi indipendenti, nel "lontano" 2011, i social network non avevano ancora un potere così marcatamente commerciale. Guardandosi indietro, quindi, si evince chiaramente la velocità con cui si sono evolute le strategie degli sviluppatori per farsi conoscere, raccogliere fondi (Tim Schafer e il suo fantomatico Kickstarter per Broken Age sono datati febbraio 2012) e fare rete. Tornando al buon Lorenzo Cherubini, il tempo passa, comunque vadano le cose, e se ne frega se qualcuno è in ritardo. Ecco: per essere sviluppatori di successo, oggi, occorre stare al passo (o chiamarsi Chris Roberts, ma questa è un'altra storia, che per altro abbiamo già raccontato). ✷

"LA CATTIVA NOTIZIA È CHE IL TEMPO VOLA. QUELLA BUONA È CHE IL PILOTA SEI TU"
MICHAEL ALTSHULER, 17 APRILE 2012.



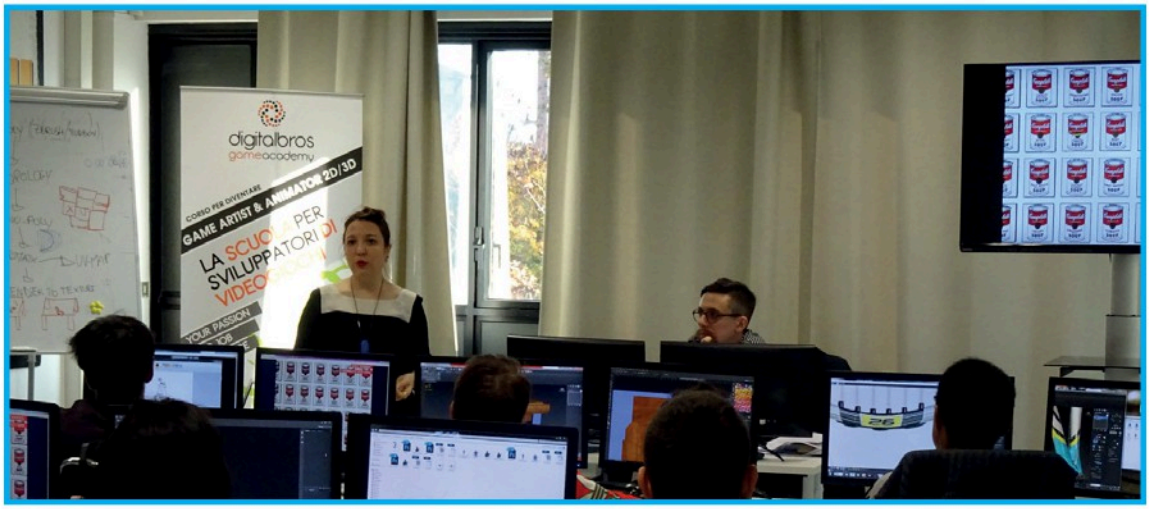
Gli sviluppatori di Schiaffi&Fagioli non hanno la licenza di utilizzare materiale tratto da Lo chiamavano Trinità, ma non ci vuole un'aquila per capire che qui le fonti d'ispirazione sono palesi...

A cura di **Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)**

>>INTERVISTA - PARTE 3

WE ARE MÜESLI

Dopo aver raccontato ai lettori chi sono Claudia Molinari e Matteo Pozzi e cosa pensano del game design, è finalmente giunto il momento di svelare, nel dettaglio, cosa possiamo aspettarci da WAM nel breve futuro.



È arrivato, dunque, il momento di chiacchierare con il duo milanese di come WAM porti avanti la propria filosofia di sviluppo. Lo facciamo a partire da un tratto abbastanza saliente delle sue opere: uno spessore culturale ben definito, che a tratti sfocia nel didattico, che non intacca però l'essenza di entertainment.

Claudia: "È voluto, ma non vogliamo posizionarci come uno studio che fa videogiochi educativi. Vorremmo però che i nostri titoli fossero consigliati come si consiglia un buon libro o un buon film. Tutte le storie, potenzialmente, possono essere utilizzate in ambito educativo, e noi vorremmo che i nostri giochi fossero consigliati anche per questo".

E Venti Mesi, in effetti, fornisce brevi flash sulla vita durante la guerra che lasciano ai giocatori una serie di suggestioni da vivere, discutere, o, appunto, consigliare agli altri.

Claudia: "C'è anche un secondo obiettivo, più implicito, che riguarda la fruizione del videogioco. Speriamo che un giorno possa essere pari a qualunque altra forma di intrattenimento. Che la gente dica: cosa facciamo stasera? Andiamo al cinema oppure rimaniamo a casa a giocare?".

Venti Mesi è una collezione di brevi e suggestivi racconti interattivi ambientati durante il periodo della Liberazione e della Resistenza.

IL VIDEOGIOCO VIVE ANCORA DI GROSSI STEREOTIPI TEMATICI - CLAUDIA

Un fenomeno che, in realtà, sta cominciando a verificarsi, benché quasi sempre limitato ai party game. Il motivo potrebbe risiedere nella formula abitualmente solitaria dei giochi narrativi, o forse nel fatto che, a differenza delle serie TV, le storie dei videogiochi non coprono tutti i generi.

Matteo: "Probabilmente è uno dei motivi, sì. La questione è quali storie i videogiochi, indipendentemente dalla tipologia, decidono di raccontare. Le serie TV sono entrate a far parte della nostra vita ancora più del cinema perché trattano storie ed emozioni di tutti i tipi. Quando abbiamo cominciato a pensare a Venti Mesi, nel periodo del centenario della Prima Guerra Mondiale, trovavo assurda l'assenza di videogiochi che trattassero la guerra da un punto di vista alternativo all'azione. Per cui viva tutti quei giochi che sono usciti recentemente e che parlano della guerra in un altro modo".

Proprio il racconto alternativo di giochi come Venti Mesi, Valiant Hearts, o anche la narrazione emergente di This War of Mine, non può che portare a un'altra riflessione sui videogiochi: mancano le storie di persone normali. Non è un caso che nei rari casi in cui si parla del turbamento delle vite quotidiane, le implicazioni emotive diventano molto più intense e credibili, anche in contesti forti come la guerra, o in presenza di elementi di pura fiction.

Claudia: "Il videogioco, purtroppo, vive ancora di grossi stereotipi tematici".

Matteo: "Si tende sempre al sensazionalismo. Eppure basta vedere quanti altri prodotti di intrattenimento siano basati sulla quotidianità e funzionino alla perfezione".

Claudia: "È che forse perché la normalità e la comicità non hanno bisogno di una missione, e tendenzialmente nei videogiochi c'è sempre il mito della sfida, che diventa difficile da gestire".

Una questione di motivazioni per il giocatore. Un limite che, però, è forse più del lato produttivo del settore, dato che quando gli sviluppatori sono riusciti nell'intento il feedback è sempre stato positivo.

Claudia: "Questo è quel famoso potenziale inespresso di cui abbiamo già parlato: l'immedesimazione è tutto".

Esplorare le potenzialità del medium continua a essere il dogma di WAM, per cui, cosa bolle in pentola?

Matteo: "Guardo la parete con i post-it e ti dico che, sempre sul filone di visual novel e dintorni, a breve uscirà la nostra "ballata interattiva", ovvero The Great Palermo. È un gioco nato dopo aver trascorso un mese in una residenza artistica in Sicilia in seguito alla partecipazione a un bando aperto alle arti per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale".

Claudia: "Ovviamente il bando non prevedeva i videogiochi!".

Matteo: "Ma non li escludeva, per cui abbiamo avuto la fortuna di essere scelti ed essere assegnati a Palermo. Come patrimonio da valorizzare abbiamo scelto il cibo di strada: il quinto al mondo secondo una classifica pubblicata da Forbes qualche tempo fa. Ed è vero, perché rappresenta una chiave di accesso formidabile alla storia, al folklore, alla cultura di tutta la città. L'idea è stata portata avanti con l'associazione Clac, che si occupa di progetti culturali e antropologici, ma anche con diverse realtà locali. Come Almendra Music, un'etichetta locale che può contare su musicisti di altissimo profilo e che ha realizzato una colonna sonora davvero molto bella".

L'impatto estetico di TGP ricorda quello di CAVE! CAVE! DEUS VIDET.

TROVO ASSURDA L'ASSENZA DI VIDEOGIOCHI CHE TRATTINO LA GUERRA DA UN PUNTO DI VISTA ALTERNATIVO ALL'AZIONE - MATTEO

Claudia: "A Pechino, invece, abbiamo presentato un prototipo di gioco chiamato Siheyu4n, che in cinese significa "cortile". È il nostro primo lavoro non esplicitamente narrativo".

Matteo: "Le tradizionali case di corte pechinesi, chiamate appunto Siheyuan, erano il modulo architettonico alla base di tutta la vecchia Pechino, e purtroppo stanno scomparendo. Un nostro amico architetto ha presentato nell'ambito della Beijing Design Week un progetto volto alla riqualificazione e alla riattualizzazione dell'idea alla base di questi cortili. Abbiamo realizzato una piccola esperienza di gioco in multiplayer locale per 4 giocatori. Si tratta di una specie di falling block game con una dinamica cooperativa data dal fatto che ci sono quattro aree di gioco, una per ogni giocatore. I pezzi che cadono vanno abbinati ai colori presenti sulla griglia con la particolarità di dover scambiare e passare i pezzi con gli altri per riuscire a completarla. Molto semplice come esperienza, ha funzionato per quello che voleva essere il suo intento: creare quasi una piccola rappresentazione astratta e ludica del funzionamento di queste corti. In futuro vorremmo espandere questo concept, così come quello di We'll Meet Again, che abbiamo realizzato a una game jam al Politecnico di Milano nel gennaio 2015".

Siheyu4an ricorda quei coin-op a tema sportivo in cui ci si metteva ai lati dello schermo per giocare.

Un titolo basato su una geniale forma di multiplayer dove bisogna lanciare l'eseguibile del gioco su due computer e interagire al di fuori dello schermo con l'altro giocatore per venire a capo dell'esperienza. Ed è proprio in questo continuo rimando tra arti, realtà ed astrazione che si esprime la poetica di WAM, che sul fronte più convenzionale hanno anche collaborato con Santa Ragione per Wheels of Aurelia, gioco in uscita a breve su PC (presto sui nostri schermi, ndCinese). Per concludere la chiacchierata, dunque, non può mancare la domanda marzulliana, che legittima qualunque intervista. Qual è il gioco dei sogni di Claudia e Matteo?

Claudia: "Probabilmente mi piacerebbe fare un gioco che prenda tanto in considerazione la potenza del colore".

Matteo: "Il mondo merita, per diritto morale, un videogioco di wrestling che racconti quest'arte popolare vieppiù sottovalutata della quale io sono grande amante e conoscitore. Un gioco che non sia un picchiaduro, ma che racconti il wrestling per quello che è, ovvero la rappresentazione di un combattimento, che forse si presta più a un rhythm game...".

Oppure un'avventura alla Telltale in cui c'è una parte narrativa predominante e gli incontri gestiti attraverso QTE...

Matteo: "Anche... e il gioco dei miei sogni potrebbe essere proprio quello".

A cura di **Roberto Bertoni** (redazione@thegamesmachine.it)

ITALIAN GARAGE ADVENTURE

Viaggio nel sottobosco degli sviluppatori italiani, là dove il punta e clicca ancora sopravvive!

Italiani: popolo di santi, poeti, navigatori e... avventurieri! Come forse i più attempati fra voi ricorderanno, c'è stato un glorioso periodo, all'interno della storia del Bel Paese, in cui alcune produzioni locali seppero conquistarsi un posto di rilievo all'interno del panorama dei punta e clicca. Nomi come Big Red Adventure (1995), The Watchmaker (2001) o Tony Tough (2002) seppero, infatti, far breccia nel cuore degli appassionati (locali e non), gettando le basi per le "magnifiche sorti et progressive" dello sviluppo italiano. Un futuro che, purtroppo, non si è rivelato così roseo come i più si sarebbero potuti aspettare. Là dove i grandi budget non sono arrivati, è però continuata ad ardere vivace la fiamma della passione; quella spinta emotiva capace di permettere a piccoli gruppi di individui di portare all'attenzione del mondo i loro progetti, nella speranza di poter fare il grande salto verso la consacrazione eterna. È a loro che dedichiamo questo articolo, permettendo ai vostri mouse di avvicinarsi a quattro diverse avventure che, ognuna per il suo peculiare motivo, hanno attirato il nostro fiuto da avventurieri vecchia scuola. Mettetevi quindi comodi, preparate i vostri neuroni e chissà mai che il nuovo Ron Gilbert de noantri sia là fuori, a portata di un clic.

Di sicuro non si potrà tacciare Bury the Truth di non farvi viaggiare.

MADievals

One Man Show. Potrebbe essere questo il sottotitolo di MADievals, promettente avventura in Unity 3D sviluppata indomitamente dal buon Raffaele Bonfanti (in arte 2finger) e prevista in uscita nel corso del 2016. Basata sulle imprese del prode Rusty Steelknee, questo titolo ha dalla sua un'ironia marcatamente "lucasartsiana" e l'agrodolce sapore del metal a fare da contraltare, in un mix che potrebbe seriamente far innamorare i cosiddetti "avventurieri vecchia scuola". Ambientato in un medioevo alternativo, MADievals ci vedrà impegnati ad aiutare il nostro cacciatore di reliquie nella ricerca della Lampada Idolo, destreggiandoci fra improbabili

CHISSÀ CHE IL NUOVO RON GILBERT NOSTRANO NON SIA LÀ FUORI

antagonisti, simpatici custodi e numerosi enigmi all'interno del Regno di Manzasun. Senza dimenticare di completare il nostro album delle figurine, ovviamente... Se saprà mantenere costante il livello qualitativo mostrato nella demo, limando qualcosa dal punto di vista tecnico, potremmo trovarci davanti a un punta e clicca di cui sentiremo parlare a lungo. Sempre che il buon Spoffy non vi disarcioni prima!

Eselmir e i cinque doni magici

Italia vuol dire anche Ticino, dove l'orgogliosa Stelex Software, dopo aver dato i natali, anni or sono, a "I misteri di Maggia", sta lavorando ora su un progetto ad ampio respiro, basato sulla mitologica saga dei Pirin (pirinsaga.blogspot.it). La storia racconterà le vicende del prode Eselmir, impegnato nel viaggio alla scoperta dei cinque doni magici di Re Theoson, in una sorta di Mille e una Notte videoludica dove diversi racconti si intrecceranno l'un l'altro, in un gioco di scatole cinesi narrativo. Dal punto di vista tecnico, Eselmir è sviluppato con Visionaire – lo stesso engine utilizzato dalla teutonica Daedalic – e propone un gameplay classico unito a una grafica fatta a mano da Sebastiano Brocchi, l'autore della saga da cui il titolo trae spunto. Sarà un punta e clicca leggendario? Ai posteri (e all'inizio del 2016) l'ardua sentenza.

Cosa ci fa un satellite nel Medioevo? Pensate che questa è solo la punta dell'iceberg di MADievals...

LÀ DOVE I GRANDI BUDGET NON SONO ARRIVATI, È PERÒ CONTINUATA AD ARDERE VIVACE LA FIAMMA DELLA PASSIONE

Little Briar Rose

Cambiamo scenario e apriamo una porta anche sul futuro di Little Briar Rose, la cui storia produttiva meriterebbe un articolo a parte; nata come prototipo per l'Indie Game Maker Contest 2014 (dove si classificò al terzo posto), l'avventura di Flame ha saputo conquistarsi nell'ultimo anno il passaggio all'engine Unity: un evento che ha donato nuova luce all'intero progetto. Uno stile grafico unico "a vetrate", e la contaminazione di elementi presi di peso dal mondo dei giochi di ruolo giapponesi, potrebbero forse tener lontano qualche purista, ma le atmosfere fiabesche tratte da La Bella e la Bestia, unite alla promessa di donare agli avventurieri una sfida immersiva, potrebbero essere di contro le classiche luci per falene. Aspettatevi quindi un mondo di gioco vivido e popolato da personaggi che, pur ricalcando gli stilemi della popolare fiaba, vireranno le atmosfere di questa avventura verso una forte ironia, utile ad alleggerire i toni dell'esperienza. Sarà un lieto fine? Anche qui non dovremo attendere molto per pronunciare il verdetto.

Prima di iniziare a giocare a Eselmir, fate in modo di avere l'agenda vuota per qualche mese.

Se riuscite a rimanere indifferenti di fronte alle schermate di Little Briar Rose, sappiate che avete appena perso qualche decina di punti stimao.

Bury The Truth

Chiude questa sintetica, ma spero interessante, rassegna Bury The Truth, produzione della romana Red Adventure, software house che si prefigge come scopo quello di portare sui nostri monitor belle storie nel solco della tradizione. Avventura prettamente investigativa, dai toni ben più crudi di quanto lo stile grafico potrebbe suggerire, scotta qualche indecisione dal punto di vista tecnico, dovuta principalmente all'utilizzo dell'engine Wintermute. L'intreccio narrativo è però il suo vero punto di forza, con un cast di personaggi ampio e sfaccettato che rendono la trama godibile e ricca di colpi di scena. Attualmente la durata stimata parla di oltre dieci ore di gioco, limite che diversi titoli più recenti faticano a raggiungere, segno che di "ciccia" sembra essercene parecchia; resta da verificare la consistenza degli enigmi sul lungo termine e l'appeal che la storia di Lazarus Bundy (il protagonista, ovviamente) saprà suscitare nel popolo degli avventurieri.

A cura di **Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)**

>>REVIEW >>SVILUPPATORE: Neotenia >>SITO: neotenia.org >>PREZZO: 7,99 €

VOLVOX

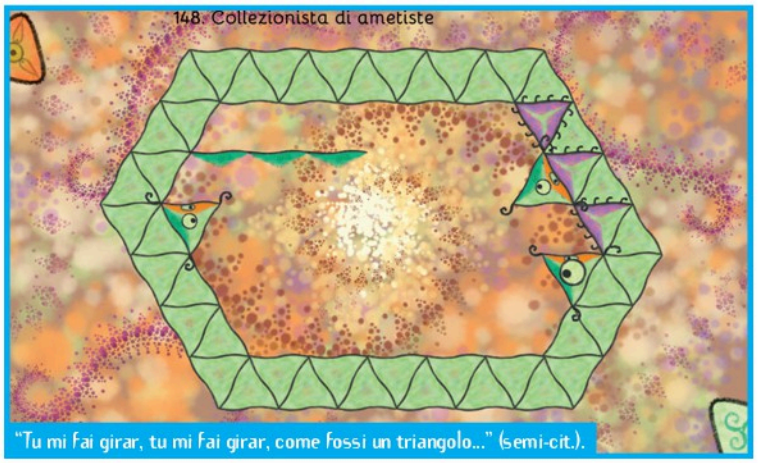
Volvox è un genere di alghe unicellulari sferiche che abitava il brodo primordiale, ma anche un gioco di triangoli che vogliono essere cerchi.

Volvox di Neotenia è un gioco profondamente intellettuale: ha un'idea basilare forte che determina in maniera rigorosa qualunque aspetto della produzione e ne plasma la sua fenomenologia in modo rigido, anche a costo di risultare spigoloso. Alla base del titolo del team italiano c'è una volontà architettonica ben precisa: quella di ragionare in termini di rotazione triangolare all'interno di un universo fisico discreto. Da questo principio si compone l'intero disegno: un mosaico che raffigura un rompicapo d'altri tempi con un'anima didattica e quasi poetica, che riesce a raccontare in maniera lineare e quasi appassionante il mistero dell'evoluzione.

DA GRANDE SARÒ UN PESCE

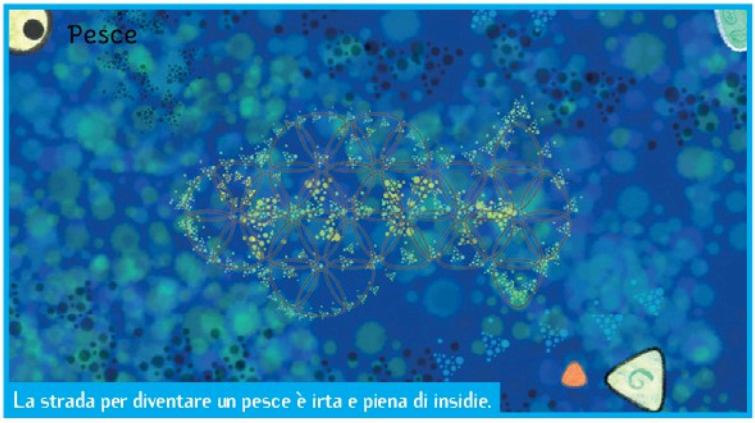
Ambientato nel brodo primordiale, il filo conduttore di Volvox è l'evoluzione della specie dal punto di vista delle trimebe: esserini monocellulari triangolari che vogliono fortissimamente aggregarsi in strutture sempre più organizzate fino alla realizzazione di organismi più complessi. Per farlo, però, devono trovare il giusto assetto cellulare, e qui entra in gioco l'animo puzzle del titolo: le trimebe possono contare solo sulla rotazione sui propri tre lati e su sette proprietà specifiche, che incontriamo man mano durante il gioco, senza avere la possibilità di sceglierle. In pratica, il compito del giocatore è costruire il percorso giusto per incastrare alcune trimebe nella posizione indicata, facendo attenzione a far combaciare il lato evidenziato da un colore con gli indicatori sullo schermo. Lo stile di gioco ricorda vagamente quello di Lemmings, come tipologia di puzzle game, benché la struttura rigida e schematica dello svolgimento dia a Volvox un carattere ben preciso e più razionale. La rotazione triangolare, inoltre, richiede un po' di tempo per essere domata per bene, ed è per questo che l'inizio del gioco è innegabilmente lento, visto che il primo mondo è sostanzialmente un tutorial che permette di familiarizzare con i concetti base e completare, idealmente, il primo organismo complesso. Da lì in poi son dolori, visto che "battere" i 250 livelli del gioco (e c'è pure il new game+ con il contamosse!) è un'impresa ardua, forse pure fin troppo, dato che alcuni livelli sono davvero diabolici. Il sistema messo a punto da Neotenia, infatti, non fa sconti a nessuno, e costringe ad allineare il nostro "modus pensandi" a un modello ben preciso prima di poterne individuare le variazioni pos-

LE TRIMEBE POSSONO CONTARE SOLO SULLA ROTAZIONE SUI PROPRI TRE LATI E SU SETTE PROPRIETÀ SPECIFICHE



"Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi un triangolo..." (semi-cit.).

sibili, altrimenti non c'è scampo. Il rigore formale, a volte, è fin troppo esasperato, soprattutto per la mancanza di un tasto "undo" che avrebbe semplificato le dinamiche da "trial and error" a cui a volte ci si abbandona per disperazione. La sensazione è che Volvox ci imponga il calcolo, il ragionamento e l'astrazione fisica precisa, e rifugga con tutto se stesso il caos e il procedere per tentativi, che poi, di fatto, rappresenta l'essenza stessa della sperimentazione. Coerente e legittimo, ma il suo punto di forza, in fin dei conti, si rivela anche il suo più grande limite.



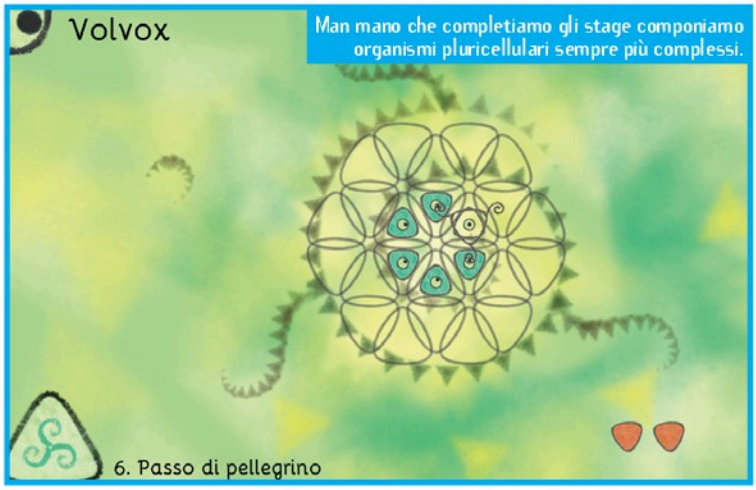
La strada per diventare un pesce è irta e piena di insidie.

VOLONTÀ DI POTENZA

Volvox è uno dei quei classici giochi che o si amano o si odiano, ma resta il fatto che gli manca quella scintilla che fa scattare il perfido meccanismo da "una partita e poi smetto". Ed è un peccato, perché sarebbe bastato renderlo più amichevole e ammaliante. L'unico elemento che funziona, in questo senso, oltre il lungo tutorial, è quello dei gettoni per saltare i livelli, ma anche in questo il titolo si rivela manicheo: o salti il livello, o ti fai bastare il minimo suggerimento iniziale. Giocare a Volvox e immergersi nel brodo primordiale richiede un esame di coscienza e una forza di volontà ferrea, perché altrimenti la strada verso l'evoluzione si bloccherà prima dello stadio finale, con l'imbruttimento a mille che non fa mai bene. Se, però, vi piacciono le sfide mentali impegnative, il darwinismo gira dalla vostra parte e potreste sopravvivere alla selezione naturale, godendovi così uno dei puzzle game più corposi e brillanti degli ultimi tempi, nonché un prodotto a metà strada tra la ricerca scientifica e quella artistica. Sì, perché se c'è un aspetto del titolo Neotenia che ci tengo a sottolineare è che l'eccentrico e lisergico look di Volvox è frutto di un processo estetico ben preciso, che mescola gli elementi di sfondo in maniera semi-procedurale secondo una logica simile a quella che muove l'universo triangolare del gioco, e li sfuma in tonalità cromatiche che ricordano quelle delle strutture cellulari guardate al microscopio. Su di esso, lo stile "pastelloso" ed essenziale delle trimebe regala al gioco un perfetto clima primordiale, semplice ma ricercato, che purtroppo si perde clamorosamente nelle interfacce, che per essere fin troppo coerenti con le tecniche utilizzate risultano davvero scomode e dispersive. Il manifesto monolitico di coerenza di Volvox, però, è così, prendere o lasciare, ed è esaltato dalla colonna sonora di Simone Pagani, che ha mescolato il peculiare suono dell'hang - due semisfere di acciaio temperato che si suonano a mo' di percussione - a strumenti esotici a corde. Il risultato è un tappeto musicale atmosferico e alieno, adattissimo per concentrarsi e farsi trascinare via dal mood del gioco.

Ogni trimeba può avere proprietà speciali che implicano condizioni di movimento.

A VOLVOX MANCA QUELLA SCINTILLA CHE FA SCATTARE IL MECCANISMO DA "UNA PARTITA E POI SMETTO"



Man mano che completiamo gli stage componiamo organismi pluricellulari sempre più complessi.

COMMENTO

Il dato oggettivo è che, analizzando le dinamiche e il concept, Volvox è uno dei giochi (davvero) indipendenti più interessanti degli ultimi tempi, nonché un puzzle game geniale, originale e giustamente complesso. Il punto, però, è che c'è una sorta di ostentazione concettuale che rende il titolo eccessivamente di nicchia e poco incline a qualunque tipo di compromesso, il che è un peccato, visto l'enorme potenziale didattico. La mancanza di strumenti per rendere il viaggio più agevole, pur senza rinunciare alla sfida, e un'interfaccia davvero terribile, minano la fruibilità di un prodotto che pecca di eccessivo rigore e di una coerenza al limite della superbia.

VOTO: 3/5

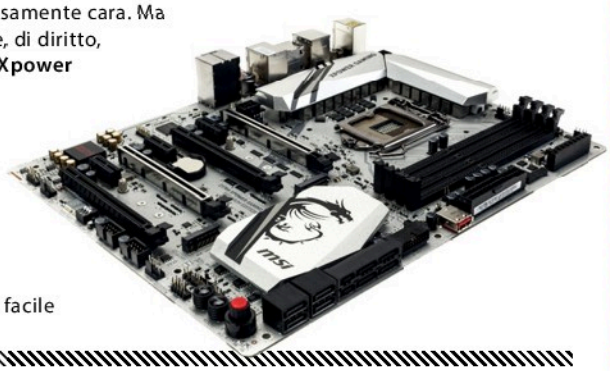
I PARAMETRI DI THE GAMES MACHINE

Da qualche mese sono cambiati i parametri con cui valutiamo il "PC ideale" della pagina seguente. In passato le fasce erano suddivise in questo modo: al top c'era semplicemente il massimo, indipendentemente da ciò che sarebbe potuto costare; nella fascia ottimale c'erano i prodotti che fornivano il migliore compromesso fra prezzi e prestazioni, mentre nella fascia economica una configurazione ideale per giocare come si deve spendendo il minimo. Visti i tempi e l'eccessiva elitarietà della fascia "top" abbiamo deciso di ripensarla in un'ottica più umana, proponendo sì dei componenti costosi (non sarebbe "al top" sennò), ma cercando comunque di proporre la soluzione più potente al prezzo più congruo. Non avrebbe senso infatti proporre due R9 Fury X in Crossfire a più di 1500 euro, quando con i 600 euro scarsi di due Radeon R9 290 si ottengono già dei risultati eccellenti! Insomma, ora la fascia "top" è più ragionata mentre le altre due restano quelle a cui siamo abituati. Nella fattispecie, tutte le nostre configurazioni vi permetteranno di giocare bene, ma a condizioni diverse. Un PC composto con i componenti della fascia "top" vi permetterà di giocare anche a 4K (3840x2160 pixel), uno della fascia "ottimale" a 2560x1440 pixel o in Full HD a pieni filtri, mentre uno della fascia economica vi permetterà di giocare in Full HD (1920x1080 pixel) anche se con qualche compromesso.

IL PRODOTTO DEL MESE

Costa cara. Molto cara. Decisamente cara. Ma il prodotto di questo mese, di diritto, è la scheda madre **Z170A Xpower Gaming Titanium** di MSI perché:

- consente di farsi un ottimo PC da guerra
- dispone di tutte le ultime tecnologie nel suo campo
- è bellissima da vedere
- è fantastica da usare
- l'overclock non è mai stato così facile



NEWS IN BREVE

INTEL SI... ALTERA

Grandi acquisti di fine anno per Intel che, pochi giorni prima di San Silvestro, ha perfezionato l'acquisizione di Altera, azienda dedicata principalmente allo sviluppo di soluzioni programmabili FPGA. Con questa mossa, Intel allarga il proprio portafoglio con tutti i prodotti di Altera, FPGA e SoC basati su architettura Arm, di cui è già stato assicurato supporto e ulteriore sviluppo. La ex società indipendente diventerà una nuova business unit di Intel, diretta dal suo veterano Dan McNamara.

IL BIO-PROCESSORE DI SAMSUNG

Samsung ha realizzato un nuovo chip biometrico capace di analizzare, in modo indipendente, numerosi parametri vitali del nostro organismo. Pensato per le apparecchiature indossabili di nuova generazione, sa eseguire – tra le altre cose – analisi dell'impedenza bioelettrica (BIA), fotopletismografia (PPG) ed elettrocardiogramma (ECG), può misurare la temperatura della pelle, il grasso corporeo, la massa muscolare e il livello di stress, comunicando tramite i front end analogici (AFE) integrati.

NOVITÀ DA AMD

Il Radeon Technology Group di AMD (entità che ha sostituito la vecchia Ati in seno all'azienda) ha ufficializzato le novità previste per il 2016: l'introduzione di una framerate compensation più aggressiva per i suoi monitor FreeSync, la standardizzazione di FreeSync nelle connessioni HDMI, il supporto dei nuovi schermi con HDR (high dynamic range) e l'uso di connettori DisplayPort 1.3 e HDMI 2.0 (finalmente!) nelle schede video prodotte nell'anno in corso. I nuovi connettori consentiranno l'uso di schermi ad altissima risoluzione.

IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo.

▼	vid	RADEON R9 FURY X	€ 659
▲	vid	GEFORCE GTX 980Ti	€ 659
=	cpu	INTEL CORE i7 5930K	€ 599
▲	vid	RADEON R9 FURY	€ 559
=	vid	GEFORCE GTX 980	€ 479
▼	mon	SAMSUNG U28D590D	€ 449
▼	cpu	INTEL CORE i7 6700K	€ 439
=	vid	RADEON R9 390X	€ 409
=	cpu	INTEL CORE i7 4790K	€ 339
=	vid	RADEON R9 390	€ 329
▼	vid	GEFORCE GTX 970	€ 315
▼	vid	RADEON R9 380X	€ 269
▼	cpu	INTEL CORE i5 6600K	€ 269
=	vid	RADEON R9 380 (4GB)	€ 219
N	vid	GEFORCE GTX 960 (4GB)	€ 209
▲	vid	RADEON R9 380 (2 GB)	€ 199
=	vid	GEFORCE GTX 960 (2 GB)	€ 189
▲	vid	GEFORCE GTX 950	€ 165
▲	vid	RADEON R7 370	€ 140
=	vid	GEFORCE GTX 750 ti	€ 115

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

La primavera non è ancora arrivata, ma è comunque tempo di fare un po' di pulizie. Dato che la Radeon R9 290 iniziava ad avere un prezzo significativamente superiore della più recente R9 390, abbiamo ritenuto che fosse il momento di estrometterla dal borsino. Abbiamo poi preso in considerazione i due modelli correntemente disponibili di GeForce GTX 960, introducendo come "nuova entrata" quello con 4 GB di RAM (costa 20 euro in più del modello da 2 GB). Ci auguriamo in questo modo di avervi offerto una rosa di possibilità migliore di prima.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: TOP (per i maniaci), OTTIMALE (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed ECONOMICA (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 5930K — € 599

Con i suoi 6 core con HyperThreading a 3,4 GHz (3,9 in modalità Turbo) questo processore è quasi il massimo: un i7 5960X costa infatti quasi il doppio ma offre bene o male le stesse prestazioni.

INTEL CORE i5 4690K — € 269

Un processore centrale su socket LGA1150, perfettamente bilanciato per una macchina da gioco, a cui però va affiancata una buona scheda video per consentirgli di esprimere tutta la sua potenza.

AMD A8 6600K — € 90

Una APU "Trinity" da 4 core (3,6/3,9 GHz) che integra una GPU Radeon da 256 stream processor, a un prezzo davvero irresistibile. Con una buona scheda video, può dare grandi soddisfazioni!

SCHEDA MADRE

ASROCK 2011 X99 EXTREME6 — € 250

Da Asrock una solida piattaforma con socket 2011-3. SLI e Crossfire-X fino a 3 schede video, RAM DDR4, USB 3.0, SATA a 6 Gbps... insomma, non le manca proprio niente.

Gigabyte GA-Z97P-D3 — € 80

Una scheda madre con socket LGA1150 perfetta per le nuove CPU Intel, dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s. Adatta soprattutto a chi userà una sola scheda video, ne accetta anche 2 in Crossfire.

ASROCK FM2A78M-DG3 MATX — € 50

Una scheda madre Micro-ATX che può essere alloggiata anche in un case di modeste dimensioni e consente, però, il collegamento di una scheda video PCI Express. Ha 4 porte SATA e 4 USB 3.0.

SCHEDA VIDEO

GEFORCE GTX 980 Ti — € 659

La GeForce GTX 980 Ti resta la nostra "scheda di punta" preferita anche se, con i suoi continui rialzi, ormai costa esattamente come la Radeon Fury X, che è scesa un po' di prezzo.

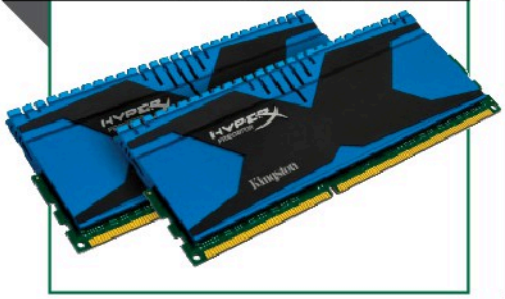
GEFORCE GTX 970 — € 310

La scheda di fascia medio alta con il rapporto prezzo/prestazioni più interessante per i 2560x1440 pixel. Per chi preferisce il Full HD, la R9 380X costa 40 euro in meno.

RADEON R7 370 — € 140

Con l'avanzare delle richieste hardware da parte dei giochi, serve tutta la potenza dei suoi 1024 stream core per mantenere il giusto framerate, almeno in Full HD.

MEMORIE



16 GB GSKILL RIPJAWS 4 DDR4 — € 250

Sedici gigabyte di RAM DDR4 da 2.666 MHz CL15, suddivisi in quattro moduli da 4 GB, perfetti per chi è alla ricerca dell'overclock sulle più veloci piattaforme X99.

8 GB CORSAIR CMK8GX4M2B3200C16R — € 80

Un quantitativo ideale di memorie DDR4 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 3200 MHz, la tensione operativa 1,2v.

2x4GB CRUCIAL BLT4G3D1608DT1TX0CEU — € 72

Due moduli da 4 GB di memoria DDR3 da 1600 MHz e timing di rispetto (CL8), con cui allestire un buon sistema da gioco senza pensare troppo all'overclock.

DISCO FISSO

GSKILL PHOENIX BLADE 480GB — € 620

Le porte SATA? Giocattoli! Un vero professionista collega l'SSD direttamente al bus PCI Express, ottenendo in questo caso 2 GB/s in lettura e 1 GB/s in scrittura. Panico!

SANDISK ULTRA II 240 GB — € 180

Un drive SSD dalle ottime prestazioni, perfetto per sistema operativo e programmi. Ovviamente da solo non basta, occorre aggiungere un HD per i dati, come quello sottostante.

SEAGATE ST2000DM001 2 TB — € 75

Oltre allo spazio, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 64 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto. Mettendone due in RAID si guadagna in velocità, capienza o sicurezza.

MONITOR

SAMSUNG U28D590D — € 430

LED, 28 pollici TN, 3840x2160 pixel, 2 porte HDMI e una DisplayPort, con il suo prezzo invitante e la risposta da 1 ms consente finalmente di giocare a 4K a prezzi umani.

PHILIPS 272C4QPJKAB — € 405

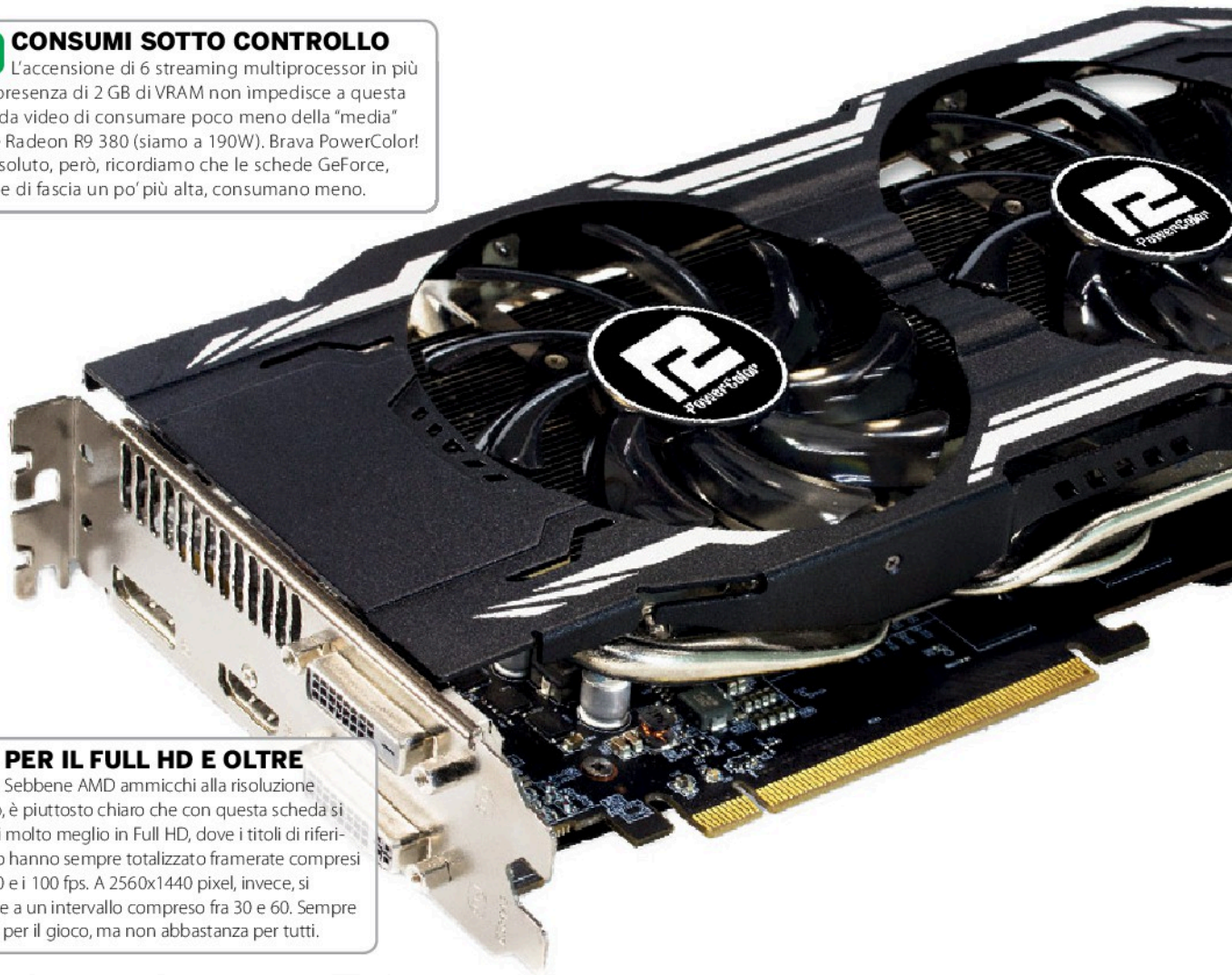
LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, sempre 16:9, immagini molto chiare ma minore fedeltà dei colori, tempo di risposta di 6 ms. Un ottimo lasciapassare per superare il Full HD.

ACER K242HLABID — € 135

LED, 24 pollici, 1920x1080 pixel, Full HD 16:9, tempo di risposta 5 ms. Uno schermo ottimale per giocare in Full HD, dotato di ben tre ingressi (VGA, DVI, HDMI).

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

CONSUMI SOTTO CONTROLLO
L'accensione di 6 streaming multiprocessor in più e la presenza di 2 GB di VRAM non impedisce a questa scheda video di consumare poco meno della "media" delle Radeon R9 380 (siamo a 190W). Brava PowerColor! In assoluto, però, ricordiamo che le schede GeForce, anche di fascia un po' più alta, consumano meno.



PER IL FULL HD E OLTRE
Sebbene AMD ammicchi alla risoluzione 1440p, è piuttosto chiaro che con questa scheda si giochi molto meglio in Full HD, dove i titoli di riferimento hanno sempre totalizzato framerate compresi fra i 60 e i 100 fps. A 2560x1440 pixel, invece, si scende a un intervallo compreso fra 30 e 60. Sempre buoni per il gioco, ma non abbastanza per tutti.

PCS+ Radeon R9 380X MYST

BEST BUY

Produttore: **PowerColor (Tul)** Prezzo indicativo: **€ 280**

La risoluzione più "trendy" del momento, per chi gioca su PC, è sicuramente la 2560x1440 pixel: un compromesso decisamente accettabile e accattivante fra l'ormai "banale" Full HD e l'ancora relativamente inaccessibile (se non altro per i costi da sostenere) 4K. Per questa risoluzione, tanto AMD quanto Nvidia propongono delle ottime soluzioni che, però, superano invariabilmente la soglia psicologica dei 300 euro. Ma se noi volessimo spendere di meno? La soluzione adesso c'è: ha preso corpo nelle schede Radeon R9 380X, dotate di 4 GB di VRAM e, finalmente, di tutti i 2048 stream core offerti dalla microarchitettura. Le R9 380, da 2 e da 4 GB, ne avevano a disposizione soltanto 1792. Il guadagno, in termini di framerate, è piuttosto evidente: se le sorelle minori senza la "X" erano ottime per giocare in Full HD con i filtri attivati, ma non potevano andare oltre senza scendere a vistosi compromessi, le R9 380X possono tranquillamente spingersi anche a 2560x1440 pixel, ovviamente accontentandosi di stare sempre al di sotto dei 60 fps o togliendo qualche filtro, in cambio di un po' di fluidità in più. Se volessimo mettere in scala questa soluzione con quanto offerto dalla concorrenza, potremmo dire che la R9 380X si piazza tranquillamente a metà strada, come prezzo e prestazioni, fra una GeForce GTX 960 da 4GB a 209 euro e una GTX 970 a 315, offrendo quel pizzico di velocità in più della prima (sufficiente a renderla preferibile), ma mancando piuttosto marcatamente il confronto con la seconda che, a soli 35 euro di distanza, potrebbe diventare un prodotto più appetibile per chi, invece, a 1440p intende giocarci seriamente.

UN'OTTIMA SCHEDA VIDEO PER GIOCARE IN FULL HD, CON CUI EVENTUALMENTE SPINGERSI ANCHE OLTRE

8.5

DISSIPATORE MIGLIORABILE

Le temperature di esercizio della scheda sono comprese fra i 30° e i 60° centigradi, mentre il livello di rumore fra i 35 e i 40 dBA, il che rende il sistema di raffreddamento a doppia ventola molto efficiente sul fronte delle temperature, ma meno silenzioso di altri. Nulla di fastidioso, comunque: alla fine, quando giocherete non ci farete neanche caso.

SCARSO MARGINE DI OVERCLOCK

Non è una scheda per overclocker: la frequenza della GPU è già abbastanza "tirata" per una R9 380X, e l'unico parametro su cui si può agire veramente è la frequenza della memoria; quest'ultima i può portare ai "canonici" 1750 MHz (7 Gbps) delle migliori schede Radeon, ottenendo tuttavia un margine di miglioramento inferiore al 5%.

TANTA MEMORIA

I 4 GB di memoria GDDR5 montati sulla scheda sono collegati alla GPU per mezzo di un bus a 256 bit, per una banda di trasmissione pari a 182,4 GB/s. La velocità effettiva della memoria è 5,7 Gbps (1,425 MHz). Le performance in fatto di calcolo parallelo lambiscono i 4 TFLOP (3,97).

GPU MOLTO PIÙ VELOCE

La nuova declinazione XT della GPU "Antigua" (ex "Tonga") dispone di tutti i suoi 32 streaming multiprocessor, arrivando quindi a totalizzare 2048 stream core. Prodotta a 28 nm, gira a 1020 MHz (contro i 970 MHz consigliati da AMD) e dispone di 32 ROP, 128 unità di texturing e compatibilità con DirectX 12, Vulkan e (l'ormai abbandonato) Mantle.

ZM-K700M

Produttore: **Zalman** Prezzo indicativo: **€ 100**

Le tastiere meccaniche sono diventate un "must" per ogni videogiocatore che si voglia definire "serio": sono più robuste di quelle a membrana, sopportano in media 50 milioni di sollecitazioni prima di rompersi, restituiscono un feedback tattile maggiore e, una volta che ci si fa l'abitudine (perché bisogna farci l'abitudine, all'adorabile ticchettio, su quello non si discute), risultano sicuramente più precise di quelle più tradizionali a membrana. Inoltre, grazie alla capocchia degli switch Cherry MX utilizzati normalmente per questo genere di accessori, i produttori hanno trovato modo di illuminare ogni singolo tasto con uno o più led colorati, arrivando a trasformare un oggetto blando e serioso come una tastiera in un pirotecnico generatore di effetti luminosi colorati. Il che poteva certamente essere un bene nel periodo festivo: chi non ha mai sognato di abbinare il computer al presepe o all'albero di Natale? Il problema è che il Natale passa e come lui pure la voglia di guardare mille luci variopinte accendersi e spegnersi rapidamente sui tasti del proprio PC, soprattutto se lo si usa anche per lavorare. Zalman ha trovato un pregevole compromesso, offrendo una tastiera Cherry MX Red con illuminazione monocromatica bianca. I tasti si possono "accendere" e pure animare, ma soltanto nel colore bianco. Una soluzione discreta, e che al tempo stesso ha permesso di contenere il prezzo e di accontentare chi, in fondo, vuole la retroilluminazione solo per vedere correttamente le lettere, riservandosi il diritto di giochicchiare un po' con le luci quando vuole. Fra gli effetti, comunque, quello dell'equalizzatore è davvero originale, con i tasti che si illuminano in base al rumore di fondo. Per il resto, non ci discostiamo dalle caratteristiche che ogni buona tastiera meccanica deve avere: anti ghosting totale, frequenza di polling da 1000 Hz, e macro programmabili. Per queste ultime non è necessario alcun software, grazie alla presenza di cinque tasti funzione posizionati a sinistra del blocco alfanumerico. L'assenza di una app dedicata è un pregio e un difetto al tempo stesso, visto che, da una parte, implica la possibilità di gestire la tastiera in qualsiasi occasione, ma dall'altra ne limita gli sviluppi e le funzionalità accessorie. Chi ama aggiungere profili personalizzati per ogni sorta di esigenza, insomma, dovrà accontentarsi.

8.0

- **Layout discreto ed elegante**
- **Qualità costruttiva di ottimo livello**
- **I tasti si possono colorare solo di bianco**
- **Assenza di un software dedicato per i profili**

GPU OVERCLOCCATA

Per abbattere i costi, questo tipo di schede usa una GPU GM206, la stessa delle più potenti GTX 960, privandola di alcune caratteristiche. Gli stream core sono ridotti da 1024 a 768, le unità di texturing sono limitate a 48 e le ROP a 32. Tuttavia, la frequenza di lavoro adottata da Gigabyte è di 1203 MHz (*1405* in modalità turbo), contro i 1024 MHz suggeriti da Nvidia.

MEMORIA APPENA SUFFICIENTE

Gli algoritmi di compressione del colore e delle texture vengono in aiuto del bus per la memoria, ampio soli 128 bit, ma i 2 GB di memoria GDDR5 cominciano ad andare un po' strettini. Per una scheda economica, comunque, sono sufficienti. La RAM viaggia a 7 GHz effettivi, garantendo una banda di trasmissione pari a 112 Gbps.

DISSIPATORE EFFICACE

Le temperature di esercizio della scheda sono comprese fra i 30° e i 65° centigradi, mentre il livello di rumore fra i 33 e i 39 dBA, il che rende il sistema di raffreddamento a doppia ventola Windforce 2 efficiente su entrambi i fronti (temperature e rumore).

CONSUMI MINIMI

Con soli 127 Watt di TDP, possiamo tranquillamente affermare che questa sia una scheda estremamente parsimoniosa sul fronte del consumo energetico. Per farla funzionare correttamente basta un buon alimentatore da 400 Watt, dotato però di uno spinotto per schede PCI Express a 8 poli.

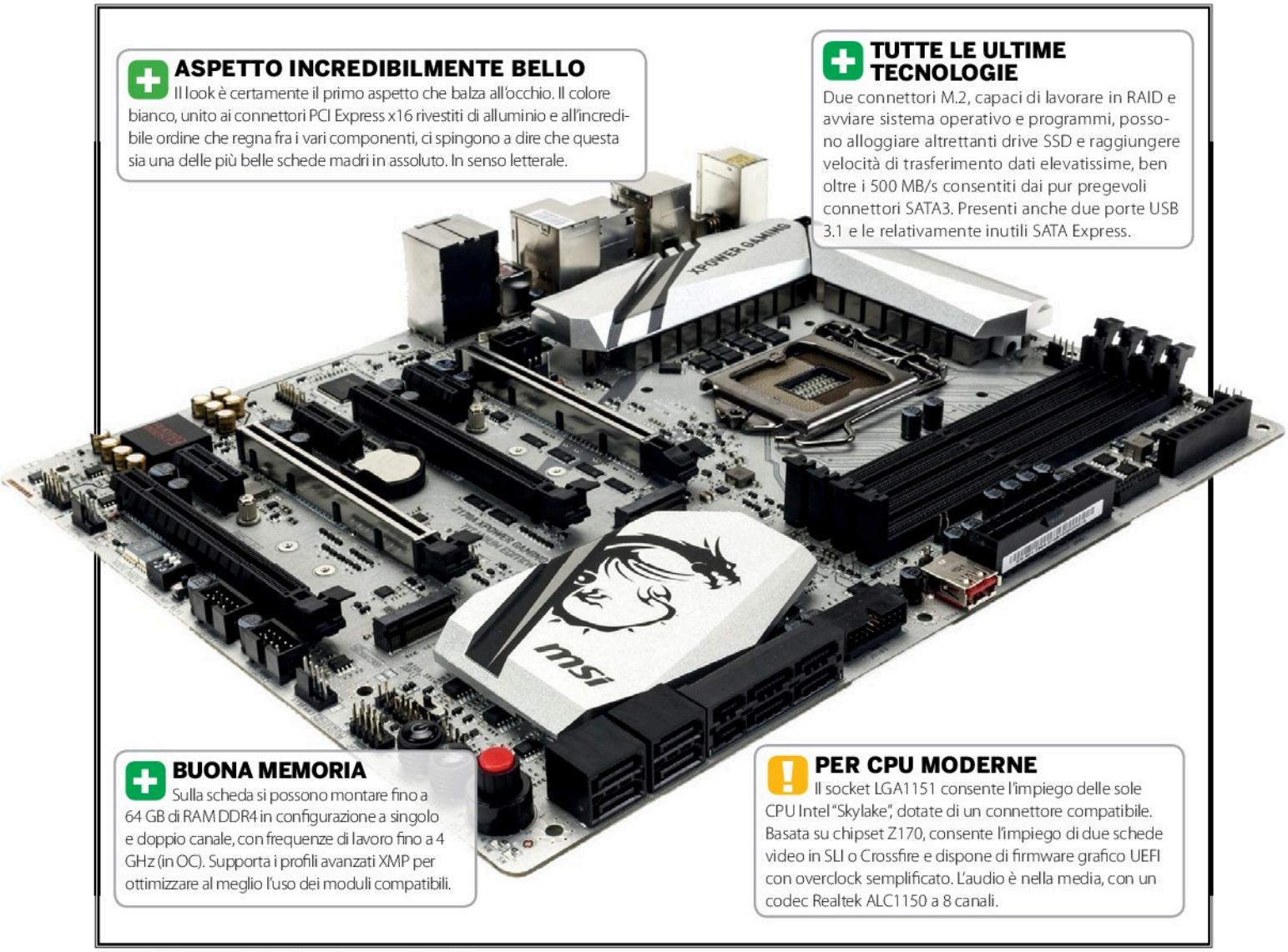
GeForce GTX 950 Extreme Gaming

Produttore: **Gigabyte** Prezzo indicativo: **€ 175**

Chi gioca ancora a 1920x1080 pixel (o giù di lì) ha diverse alternative fra cui scegliere, anche se le migliori hanno prezzi compresi fra i 150 e i 200 euro. Proprio come la GTX 950 Extreme Gaming OC Edition di Gigabyte, una scheda che – come suggerisce il nome – esce dalla fabbrica già overcloccata per conto suo. Il salto di qualità rispetto alle omologhe GTX 950 standard è piccolo ma fondamentale: passare da 45 a 50 fotogrammi al secondo, o da 27 a 32, non significa soltanto guadagnare il 10% di prestazioni in più, ma passare dalla percezione che il gioco "scatti" a quella che sia fluido, o comunque "abbastanza fluido" per la maggior parte della popolazione videogiocante. Non parliamo poi del miglioramento rispetto alle precedenti GTX 750, primissima incarnazione dell'architettura Maxwell, che ammonta al 25% secco delle prestazioni. Se considerate che consigliavamo queste ultime, fino al mese scorso, come minimo sindacale per avere una giocabilità accettabile in Full HD, allora comprenderete come mai riteniamo giustificabile spendere 60 euro in più per una scheda che offre molta più "carne al fuoco". Il problema, semmai, nasce dalla sovrapposizione dei prezzi di tutte le schede proposte su quella fascia: per soli 10 euro in più è facile trovare delle GeForce 960 da 2 GB, in grado di offrire un ulteriore 5-10% di prestazioni extra e guadagnare, così, qualche altro preziosissimo fotogramma al secondo. Nulla, insomma, vieta a chi è disposto a spendere 175 euro di aggiungerne un'altra manciata per acquistare una soluzione migliore. La GeForce GTX 950 di Gigabyte, tuttavia, ha dalla sua l'arma fondamentale del dissipatore Windforce 2, silenzioso ed efficace come pochi altri nella stessa fascia di prezzo.

UN'ONESTA RISOLUZIONE FULL HD VI VA ANCORA BENISSIMO? QUESTA SCHEDA POTREBBE FARE PER VOI

8.0



ASPETTO INCREDIBILMENTE BELLO
Il look è certamente il primo aspetto che balza all'occhio. Il colore bianco, unito ai connettori PCI Express x16 rivestiti di alluminio e all'incredibile ordine che regna fra i vari componenti, ci spingono a dire che questa sia una delle più belle schede madri in assoluto. In senso letterale.

TUTTE LE ULTIME TECNOLOGIE
Due connettori M.2, capaci di lavorare in RAID e avviare sistema operativo e programmi, possono alloggiare altrettanti drive SSD e raggiungere velocità di trasferimento dati elevatissime, ben oltre i 500 MB/s consentiti dai pur pregevoli connettori SATA3. Presenti anche due porte USB 3.1 e le relativamente inutili SATA Express.

BUONA MEMORIA
Sulla scheda si possono montare fino a 64 GB di RAM DDR4 in configurazione a singolo e doppio canale, con frequenze di lavoro fino a 4 GHz (in OC). Supporta i profili avanzati XMP per ottimizzare al meglio l'uso dei moduli compatibili.

PER CPU MODERNE
Il socket LGA1151 consente l'impiego delle sole CPU Intel "Skylake", dotate di un connettore compatibile. Basata su chipset Z170, consente l'impiego di due schede video in SLI o Crossfire e dispone di firmware grafico UEFI con overclock semplificato. L'audio è nella media, con un codec Realtek ALC1150 a 8 canali.

Z170A Xpower Gaming Titanium

Produttore: **MSI** Prezzo indicativo: **€ 299**

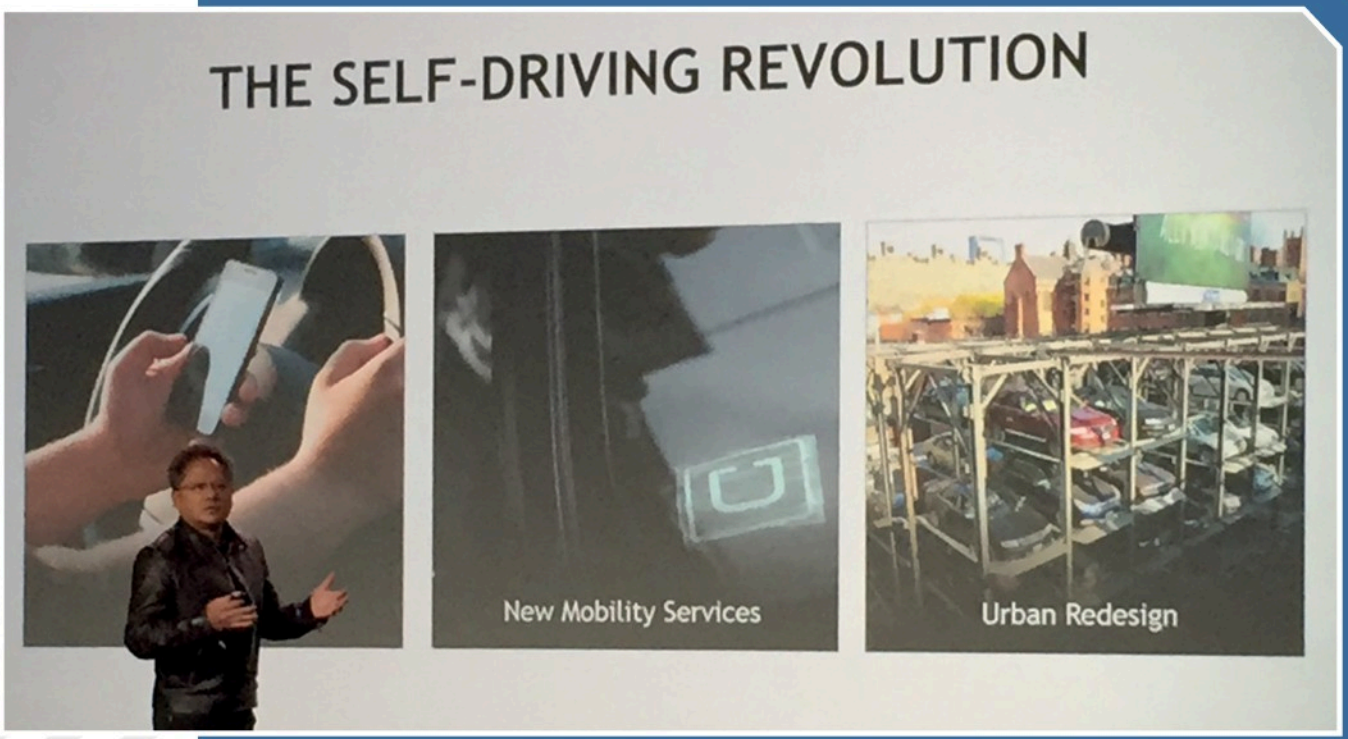
È da un po' di tempo che non recensiamo più schede madri ma, quando abbiamo visto questa, abbiamo esclamato tutti un "ooooh!" di ammirazione. La Z170A Xpower Gaming Titanium di MSI, infatti, è una delle più belle che abbiamo mai visto. Sicuramente bella in senso estetico – grazie all'originale combinazione di colori bianco e argento, e all'incredibile ordine con cui sono collocati i componenti – ma anche in senso lato, perché è comoda, piacevole e molto soddisfacente da usare. Il doppio connettore M.2 permette di collegare altrettanti drive SSD "su piastra" e di configurarli in RAID, ottenendo così un notevole aumento della già ragguardevole velocità di 1,4 GB/s messa a disposizione dai modelli più veloci. I due drive M.2 vanno collocati sotto le schede video, per cui occorre fare un po' di attenzione in fase di montaggio e, perché no, anche durante l'acquisto. Tuttavia, una configurazione "standard" che preveda un solo drive M.2 e una sola scheda video non desterà alcuna preoccupazione. In ogni modo, la Z170A Xpower Gaming Titanium prevede ben otto connettori SATA 3, due porte USB 3.1 ad altissima velocità (gen. 2), sette porte USB 3.1 veloci (gen. 1), sette porte USB 2.0 tradizionali, due connettori HDMI e una DisplayPort, con cui è possibile ottenere configurazioni multimonitor anche sfruttando unicamente la GPU integrata nel processore centrale. L'audio di questa scheda madre rientra nella media – il codec Realtek non si discosta dalle prestazioni di mille altre soluzioni in cui è impiegato – ma il vero punto forte di questa scheda è la facilità di overclock: a disposizione, infatti, abbiamo una dashboard e diversi strumenti con cui è possibile modificare i parametri di lavoro della CPU, anche durante la normale operatività, perfino tramite la tastiera con una comodissima funzione hotkey. Notevole anche la ricchezza dei menu di personalizzazione offerti dal firmware UEFI, che si può aggiornare con la massima sicurezza grazie al dual BIOS.

UNA PIATTAFORMA DA SOGNO, PER VERI APPASSIONATI DI TECNOLOGIA

8.5

SUPERCAR BY NVIDIA

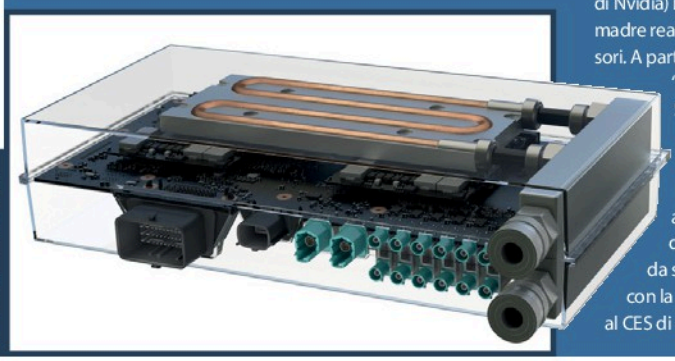
Direttamente dal CES di Las Vegas, la società californiana sembra aver trovato nell'automotive un settore florido per i suoi SoC Tegra.



Le auto che si guidano da sole non sono più una novità, se ne parla da diversi anni e sono già noti i successi ottenuti da Google in questo campo. Meno nota al grande pubblico, invece, è la complessità di calcolo necessaria per consentire a un computer di prendere le giuste decisioni in una frazione di secondo. Un'eventualità che purtroppo chi guida conosce molto bene, dal momento che spesso e volentieri gli ostacoli si presentano in modo del tutto improvviso e assolutamente imprevedibile. Un passante che attraversa la strada correndo. Un guidatore "distratto" che transita contromano nella strada a senso unico in cui ci stiamo immettendo. Un veicolo che non rispetta il semaforo. Di fronte a eventualità di questo genere subentrano fattori come le facoltà percettive, i riflessi, la capacità di trovare subito un'alternativa al modello di guida "standard" per togliersi d'impiccio, qualcosa che non costituisce un problema per un cervello umano allenato ma che può, appunto, mettere in estrema difficoltà un computer programmato con normali algoritmi. La soluzione consiste naturalmente nell'intelligenza artificiale, materia che richiede architetture hardware fortemente parallele e molto rapide nell'effettuare i calcoli, le stesse che diversi "nomi grossi" stanno sviluppando sotto forma di chip specializzati ma che, a ben vedere, ricordano un po' certi gingilli con cui noi umili videogiocatori ci misuriamo da anni: le GPU.

NVIDIA SI GETTA NEL TRAFFICO

È passato circa un anno da quando Nvidia, neanche troppo timidamente, si è presentata al CES con Drive PX, la sua prima "centralina intelligente" capace di ricevere ed elaborare i segnali da telecamere e altri sensori montati sul veicolo, allo scopo di registrare le immagini, riconoscere gli ostacoli e i potenziali pericoli; il tutto viene sottoposto ad algoritmi di intelligenza artificiale che, a seconda dell'occasione, dovrebbero servire a una maggiore comprensione del modello di guida umano da parte della macchina, ad assistere il guidatore nelle sue funzioni o, meglio ancora, a sostituirlo del tutto. Drive PX era fondamentalmente un "supercomputer" (per dirla con il reparto marketing di Nvidia) basato su due processori Tegra X1 montati su una scheda madre realizzata ad hoc, a cui si potevano collegare telecamere e sensori. A parte il classico scetticismo degli hater, che hanno visto nella "manovra" una mossa di Nvidia per trovare un mercato a dei SoC che non avevano ottenuto il successo sperato fra i produttori di tablet e telefoni cellulari, l'annuncio della società californiana ha suscitato un grandissimo interesse da parte di grandi produttori di automobili come Audi, BMW, Ford e altri ancora, tutti alle prese con lo studio e la progettazione di vetture capaci di muoversi (o per lo meno parcheggiare) da sole. Un entusiasmo che ha spinto Nvidia a fare molto di più, con la presentazione in pompa magna del successore Drive PX 2 al CES di quest'anno, dove è stato il piatto forte dello stand.

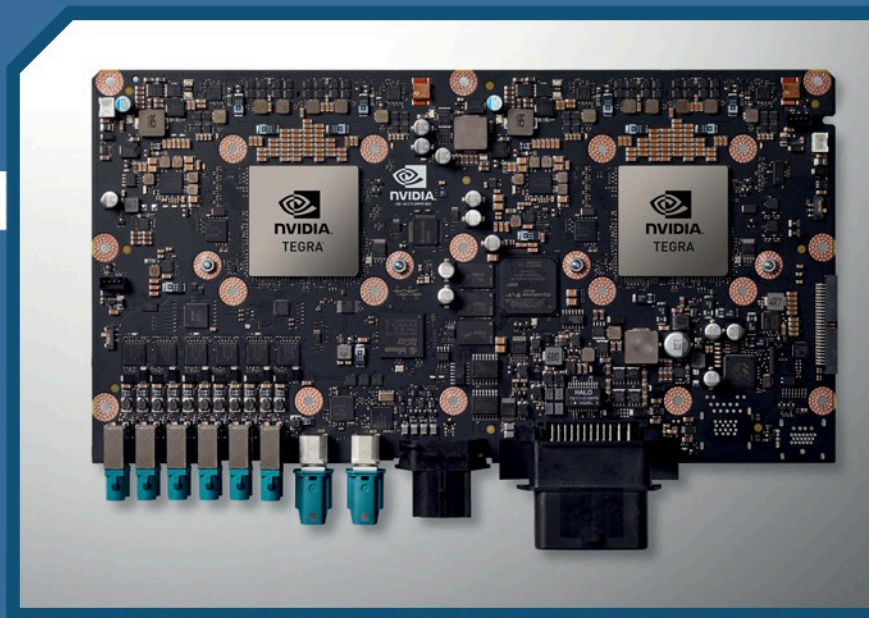


▶ Un primo "rendering" di come apparirà Drive PX 2, il sistema di guida intelligente di Nvidia.

▲ Il SUV XC90 di Volvo sarà una delle prime vetture a montare (per ora in via sperimentale) il nuovo sistema di guida automatizzata di Nvidia.

UN VERO SUPERCOMPUTER

Il nuovo prodotto, che a detta del CEO Jen Hsun Huang (nella foto in apertura) sarà disponibile già dal prossimo autunno, si baserà su due processori Tegra di nuova generazione, a cui saranno associate altrettante GPU derivate dalla prossima architettura Pascal, su un corrispettivo numero di moduli MXM. Del nuovo SoC, che per il momento è conosciuto solo col nome in codice "Parker", si sa solo che sarà prodotto con tecnologia a 16 nanometri FinFET dalle fabbriche di TSMC e che conterrà sei core ARM in totale, 4 basati su architettura Cortex A57 e 2 su Nvidia Denver, più una GPU basata su un numero ancora imprecisato di stream core di classe Pascal. Anche su questa nuova architettura il riserbo è totale (al momento di scrivere questo articolo, perlomeno...), ma le prime speculazioni che la riguardano vertono sull'adozione – almeno per le schede video di fascia alta – delle memorie HBM e, soprattutto, del nuovo bus di interconnessione NVlink ad altissima velocità (una decina di volte più rapido del convenzionale PCI Express 3.0 x16), capace di migliorare sensibilmente le connessioni fra GPU e GPU (pensiamo alle schede multiprocessori o ai server basati su GPU), e fra CPU e GPU (su sistemi sostanzialmente embedded come sarà anche Drive PX 2). Con tutta questa velocità a disposizione, il nuovo cervello elettronico di Nvidia garantirà un totale di 8 TeraFLOP, uno in più delle schede GeForce Titan X su cui, al CES, è stata realizzata la presentazione tecnica di Nvidia. Il paragone regge anche sul fronte dei consumi, visto che il sistema Drive PX 2 avrà dimensioni piuttosto contenute, ma consumerà 250 Watt e scalderà parecchio, al punto che Nvidia ha predisposto l'uso di un sistema di raffreddamento a liquido. Una soluzione ancora piuttosto controversa nel mondo dei PC, ma che nel settore automobilistico non desta alcuna perplessità, visto che si potrà sfruttare il sistema di raffreddamento già in uso nel veicolo.

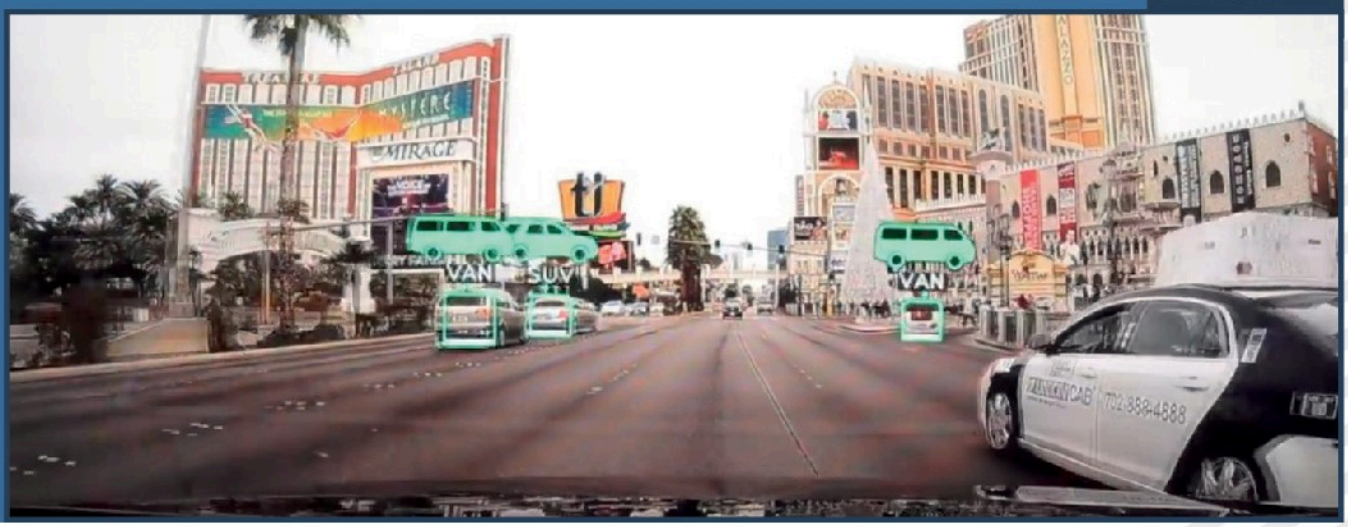


▲ Il prototipo del PX 2 presentato da Nvidia al CES di Las Vegas e su cui verranno montate due GPU "Pascal" su moduli MXM (qui assenti).

LA COMPLESSITÀ, DICEVAMO...

Nvidia intende dar vita a un intero "ecosistema" per l'industria automobilistica, piuttosto che una soluzione end-to-end. Realizzerà l'hardware necessario lasciando ai singoli clienti il compito di creare il software che, nel caso delle reti neurali, costituisce in pratica il comportamento del veicolo sulle strade. Dal momento che, come potete immaginare, non è banale gettarsi nello sviluppo di sistemi software così complessi partendo da zero, Nvidia metterà comunque a disposizione il proprio tool di sviluppo DriveWorksSDK, oltre a una rete neurale già adeguatamente allenata chiamata DRIVENet. Questo training è stato realizzato immettendo diverse macchine nell'area di Sunnyvale per registrare le loro iterazioni con l'ambiente circostante, i pedoni e gli altri veicoli, e insegnare a una rete neurale costituita da 37 milioni di neuroni ad avere a che fare con il traffico. Anche se Nvidia probabilmente non produrrà mai una sua automobile, insomma, avrà già incamerato tutta l'intelligenza artificiale necessaria per automatizzarne la guida. Intanto, sappiamo già chi sarà il primo partner a adottare questa tecnologia: Volvo, che installerà il sistema PX 2 su cento SUV XC90 per supportare le sue ricerche nella guida automatica. ■

▼ Il Drive PX 2 in azione, con una GeForce Titan X che ne fa le veci e riconosce perfettamente gli elementi visualizzati dalla telecamera.



I BOTTI DI INIZIO ANNO

A E I O U IPSILON! Di solito scrivere a ridosso di Capodanno queste righe è sempre complicato perché gli store digitali sono più impegnati a vendere la qualunque in offerta, anziché concentrarsi sulle novità. E invece l'abbuffata di fine anno è stata più corposa e l'onda lunga del mese scorso è diventata uno tsunami di novità, per la gioia mia e del buon keiser, che se ne va in vacanza mentre qui si lavora. Il potere gli ha dato alla testa, ma gli dedico lo stesso la playlist del mese, ché gli sarà utile sgranchire le ditina mentre rischia l'assideramento.

HARDWARE DEL MESE

MICROSOFT LUMIA 950 XL

Produttore: Microsoft - **Sito:** microsoft.com - **Prezzo:** 699 €

Proprio quando il fato, in una mattina di dicembre, ha deciso che il keiser dovesse abbandonare la via di Windows Phone smarrendo il suo Lumia blu, Microsoft si apprestava a lanciare sul mercato i nuovi modelli. Coincidenze? Ma soprattutto, i rapporti di forza tra universi mobile sono destinati a cambiare con Windows 10? La risposta è complicata, ma purtroppo per i fedelissimi di Redmond l'ago della bilancia continua a tendere verso altri lidi. I problemi non riguardano l'hardware, visto che il Lumia 950 XL è davvero una bomba: processore octa-core da 2,0 Ghz, 3 GB di RAM, uno splendido display Quad HD da 5.7" e un sensore fotografico da 20 MP che garantisce fotografie ottime e video in 4K. Se a questo aggiungiamo che l'ultimo nato di casa Lumia è leggerissimo e ha uno spessore di soli 8 mm, è facile rendersi conto di quanto - dal punto di vista del design e delle prestazioni - Microsoft abbia voluto, cercato e ottenuto il meglio. Il tutto serve a far girare senza problemi il nuovo sistema operativo, che di fatto prova a unire definitivamente i mondi desktop e mobile grazie a una serie di integrazioni di interfaccia e funzioni. Su tutte spicca Continuum, pienamente supportato dal 950 XL, ovvero una funzione che, in combinazione con il Display Dock venduto separatamente, permette la connessione tra smartphone e un display esterno con supporto per mouse e tastiera, per trasformare il cellulare in una workstation a tutti gli effetti. I risultati, limitatamente alla galassia Microsoft, sono perfetti, e le prestazioni del nuovo device tornano utili per garantire una sensazione simile a quella di trovarsi dinanzi a un PC desktop entry level equipaggiato con Windows 10, con tutti i vantaggi che derivano dall'avere strumenti di input più comodi e un'area di lavoro più grande. L'ottimo lavoro first party dal punto di vista software, purtroppo, si scontra con una tetrissima realtà di app di terze parte, che non sfruttano ancora le potenzialità di Continuum e, in generale, si rivelano inadeguate per il nuovo sistema operativo Microsoft. Dal canto suo, Windows 10 Mobile, con le sue smanie di integrazione forzata, ha fatto qualche passo indietro rispetto ai predecessori, rivelandosi uno strano mix tra il rigore estetico (e funzionale) delle precedenti release e alcune novità prese di peso da Android, integrate nell'universo a finestre senza il benché minimo restyling. Un ibrido tipico da work in progress, che è la sensazione generale che si prova utilizzando il nuovo sistema operativo. L'unica speranza è che Microsoft completi l'opera al più presto, perché altrimenti il rischio è di sprecare delle idee valide e un ottimo device, come è questo Nokia Lumia 950 XL.

NUOVE USCITE

COME SPERPERARE LA TREDICESIMA

Per cominciare l'anno con il piede giusto bisogna giocare a **Badland 2** (iOS, 4,99 €): se **Snapimals** non fosse stato così ciccioso sarebbe stato sicuramente il gioco del mese. Frogmind è riuscita a migliorare il già eccellente gameplay del suo originale action adventure a scorrimento laterale. La formula è la stessa del primo episodio, con la nostra creaturina da far svolazzare in giro per livelli oscuri pieni di pericoli, creando cloni da sacrificare in nostra vece, facendo scattare abilmente tutte le trappole. La grande introduzione del nuovo capitolo è l'uso di due dita invece di una, che garantisce una sferzata di novità al gameplay. La realizzazione è al solito splendida e, come per il primo episodio, c'è da aspettarsi badilate di aggiornamenti gratuiti. Passiamo a un bel giochino a tema invernale, ovvero **Snowboard Party 2** (iOS / Android, 1,99 €), che recupera lo spirito e il divertimento di 1080 Snowboarding ed SSX e li schiaffa in un'app per cellulare. Sempre perché la nostalgia è una canaglia che ti prende proprio quando non vuoi (cit.), possiamo abbandonarci ai gloriosi ricordi arcade di 1942 con **AirAttack 2** (iOS, 0,99 €), splendido adattamento di quella tipologia di shooter impreziosito da una realizzazione grafica sontuosa. Dritto al cuore punta anche Ubisoft con **Rayman Adventures** (iOS / Android, Gratis) che ci riporta nel mondo della melanzana avventurosa con un classicissimo platform, minato solo dalla natura free-to-play che si interrompe sul più bello per farci cedere al lato oscuro delle microtransazioni. Le immancabili quote motoristiche del mese, invece, se le aggiudica il simpatico **Traffic Raider** (iOS / Android, gratis), che ci lancia a bordo di motociclette in pieno traffico urbano, benché evidentemente non ambientato in Italia, data la relativa tranquillità delle strade degli scenari. E infine, per il "gioco Astrotasso del mese", **Tales of a Viking: Episode One** (iOS / Android, 0,99 €), che è a base vichinghi, violente mazzate a turni su una plancia esagonale e tanti, tantissimi pixel colorati.

GIOCO DEL MESE

SNAPIMALS

Sviluppatore: Bebop Bee - **Sito:** bebopbee.com - **Prezzo:** gratis

VOTO: ★★★★☆

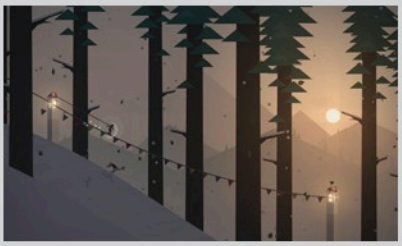
Snapimals di Bebop Bee è il Pokémon Snap del mondo mobile, ed è davvero perfetto per questo numero così fotografico. La dinamica di gioco è la stessa del gioco Nintendo e parliamo dunque di uno FPS sui binari, che ovviamente sostituisce le armi con una ben più piacevole macchina fotografica. Il contesto è quello degli anni '30 e il nostro compito è quello di sfruttare i nostri (pochi) rullini a disposizione per immortalare animali delle più disparate specie durante escursioni fotografiche in dodici diverse location. In compagnia di Captain Snap e altri coloratissimi amici, le avventure di Snapimals riescono a conquistare cuore, mente e dita, in un susseguirsi di round alla ricerca dello scatto migliore. Ogni location ha un suo percorso, ma conquistando livelli e scattando foto memorabili ogni rotta si arricchisce di animali e situazioni differenti, per un gioco che, pur riciclando continuamente una sola dinamica, sa reinventarsi di continuo. L'aspetto indubbiamente migliore è la competenza e la precisione (sia artistica che tecnica) con cui Captain Snap riesce a valutare le nostre foto: lo fa grazie a tre indici che vanno ad analizzare i vari aspetti della composizione, confrontando i parametri con quelli di immagini ideali di una sorta di album che dobbiamo completare durante la nostra carriera armati di reflex. Per ogni escursione abbiamo a disposizione un rullino da cinque foto, da utilizzare con parsimonia massimizzandone l'efficacia, visto che tre delle immagini immortalate devono essere consegnate al capitano per ricevere una valutazione: una parte di esse, quelle meno particolari, vengono istantaneamente rivendute come cartoline, mentre gli scatti migliori rappresentano il nostro tesoro per il futuro, dato che il capitano le incornicia per renderle disponibili nel nostro museo personale. La parte archivistica è, di fatto, un gioco nel gioco, in pieno stile manageriale mobile, con upgrade da effettuare e qualche oretta di attesa tra un aggiornamento e l'altro. È proprio nelle dinamiche freemium che Snapimals si perde un po', visto che proprio quando il gioco si fa più interessante, con tanti ambienti a disposizione, ottiche aggiuntive per la nostra reflex e un via vai continuo dal nostro museo, spesso saremo costretti a interrompere le nostre partite... o a versare ingenti oboli. Certo, rispetto ad altri titoli il modello è molto meno invasivo e il valore assoluto di Snapimals è talmente alto che il prodotto di Bebop Bee resta comunque molto godibile, ed estremamente utile per avvicinare in maniera didattica grandi e piccini al mondo della fotografia.

SPECIALE GOTY

UN ANNO DI MOBILE GAMING

Una breve carrellata sull'app-etitoso 2015 appena terminato

Il 2015 mobile è stato un anno pazzesco, grazie a un bel mix di giochi dal giusto mood nostalgico e piccole gemme brillanti e originali. Ecco, dunque, una rapida carrellata di titoli da recuperare prima che sia troppo tardi! **Her Story** (iOS/Android, TGM 323) è uno dei giochi dell'anno grazie alla sua scrittura sopraffina, alla recitazione di Viva Seifert e al suo concept unico, basato sull'ambiguità. Molto più limpido è **Lara Croft GO** (iOS/Android), che ha fatto impazzire il nostro keiser con il suo riuscitissimo mix di avventura, piattaforme e puzzle game. Un altro interessante mix di generi è **The Executive** (iOS/Android, TGM 324), un folle gioco d'azione, combattimento e gestione finanziaria in giacca e cravatta. Se invece preferite una comodissima tuta e un'atmosfera tutta fiocchi di neve e lama in fuga gettatevi sulla tavola da snowboard di **Alto's Adventure** (iOS), uno splendido endless runner. Di tutti i titoli passati su queste pagine, però, il mio GOTY non può che essere il velocissimo **Horizon Chase** (iOS, Android, TGM 326), erede spirituale di OutRun e Top Gear. Fra i miei preferiti c'è ovviamente anche **Football Manager Touch 16** (iOS, Andorid, TGM 328), che comprime tutta l'esperienza del gioco desktop in pochi pollici di delirio calcistico. Parlando di follia, non si possono non citare gli enigmi fuori parametro di **The Room 3**, perfetti per passare pomeriggi in totale paranoia. Per riprendersi, però, c'è sempre **Neko Atsume** (iOS/Android), gioco nipponico in cui si collezionano gattini, che vince il premio per il titolo più tenero del 2015. Per chiudere la parentesi dei giochi "un po' così" non si può non menzionare **You Must Build A Boat** (iOS/Android), che è un po' RPG, un po' Bejeweled e un po' un gestionale pieno di pixel. E se parliamo di puntini sullo schermo non possiamo non tirare in ballo **Pac-Man 256** (iOS/Android), il grande ritorno della palletta gialla in formato isometrico stile Crossy Road. Fra le esperienze narrative interattive, sono imperdibili **Sorcery! 3** (iOS/Android) e **Ryan North's to Be or not to Be** (iOS/Android): la prima è ispirata ai librogame di Steve Jackson, mentre la seconda, ovviamente, all'Amleto di Shakespeare. Innovative e geniali, invece, le trovate di Ojiro Fumoto per **Downwell** (iOS/Android, TGM 327), atipico shooter roguelike basato su un'infinita discesa in un pozzo. Altrettanto unico, invece, è **Prune** (iOS/Android), un puzzle game a tema bonsai che ricorda molto le suggestioni di Flower. Chiude la classifica **The Beggar's Ride** (iOS/Android), meraviglioso platform a tema fiabesco che porta il vessillo dei giochi italiani in questa galleria di titoli che vale la pena provare. Buon anno e buon gioco!



» COLIN PORCH

Commercial Breaks - parte prima

Ultimamente sono in fissa con il Commodore 64, dove con "ultimamente" intendo un periodo continuo di tempo che va avanti dal 1983, giorno più, giorno meno: partite, libri da leggere e quel progetto che coltivo da un po' riguardo un compendio sulla storia delle conversioni arcade; argomento che mi costringe a sviscerare il mio nuovo/vecchio Fujitsu Marty e l'Amstrad CPC, la cui programmazione homebrew ha ricevuto un'impennata negli ultimi mesi, tale che meriterebbe una Time Machine dedicata. Tutto bellissimo, ma chi è il Re delle conversioni su Commodore 64? La lista è lunga: David Crane, con le sue opere impossibili, potrebbe portare a casa la corona senza problemi, ma la storia di Colin Porch è decisamente più interessante, perché la sua produzione intreccia passato, futuro e quello che sarebbe potuto essere, nemmeno fosse una puntata di Doctor Who. Piuttosto che un ragazzino genio fomentatissimo con i videogiochi, come la maggior parte dei designer trattati su queste pagine, Colin entrò nel business molto tardi, abbandonando una carriera finanziaria per entrare fuori tempo massimo nel ruggente mercato dei videogiochi. In realtà non si tratta di uno sprovveduto: alla fine degli anni Settanta comprò un 1292 Advanced Programmable Video System; una console della Radofin che si presentava praticamente come l'alternativa a basso costo del 2600 di Atari. I giochi erano di fatto copie di successi già apprezzati in sala giochi o su sistemi simili, con coraggiose riproduzioni di Tank o Space Invaders, ma la cosa che stuzzicava la passione e la voglia di sperimentare di Colin era il cosiddetto Hobby Module: una costosa (cinquanta sterline circa nel 1977, ma Colin, in un'intervista apparsa su Retro Gamer, afferma di aver speso quasi il doppio!) cartuccia che permetteva al videogiocatore di sbizzarrirsi a creare il proprio gioco con 6.5 kb di memoria, garantendo inoltre il salvataggio di presunti capolavori fatti in casa su nastro mediante porta DIN. Alla caotica operazione vanno sommati il manuale ricco di errori e strafalcioni, che in teoria avrebbe dovuto istruire i ragazzini all'uso del codice macchina, in un inglese che non era affatto inglese, oltre all'interfaccia che, in assenza di una tastiera degna di questo nome, obbligava a mettere fianco a fianco i due controller e usare i quattordici pulsanti presenti su ognuno. In tutta questa amarezza, Colin tirò fuori comunque diversi titoli tra cui il discreto California Gold Rush, praticamente un clone

Colin fu costretto ad abbandonare Imagine con il rischio di vedersi sottratto il suo stesso C64 dagli ufficiali giudiziari. Anche per colpa di questa cosa qui.

A cura di Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danhero@thegamesmachine.it)

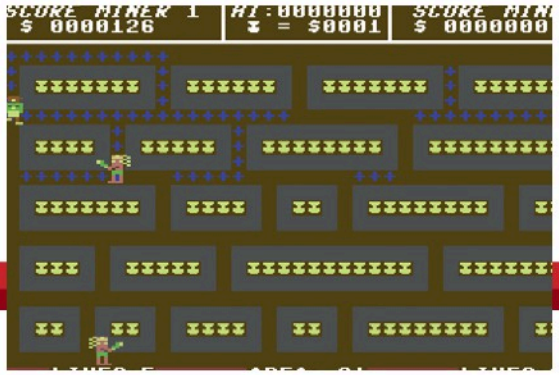
"Dave Lawson mi chiese se avevo imparato il codice da solo. Gli risposi che in quell'ambiente eravamo tutti autodidatti"

Colin Porch

L' Advanced Programmable Video System di Radofin: certamente non il modo più comodo per entrare nel mondo della programmazione.

di Amidar dove un minatore doveva tracciare un percorso attorno alle mura di una miniera per intascare l'oro nascosto, facendo attenzione ai pellerossa sul piede di guerra che non si facevano scrupoli a centrarlo con arco e frecce nei livelli avanzati. Provò a contattare Radofin per proporre il gioco, ma non ricevette mai risposta. Del resto, chi tra voi ha mai sentito parlare di Radofin, prima d'ora? I più anziani ricorderanno la sua firma sullo sfortunato Aquarius di Mattel; altri addirittura avranno avuto una loro calcolatrice ai tempi della scuola, ma non è mai stata un gigante nel mondo dell'elettronica di consumo. L'occasione, invece, si presentò nei panni di Richard Andrews di Anik, software house interessata a giovani talenti con cui sfondare nel nascente firmamento del software a 8 bit. La console Radofin venne scartata praticamente subito a favore del nuovo, potentissimo Commodore 64, che Colin ricevette per il compleanno. La fregatura, però, era in agguato, dato che lo stesso Andrews, ottenuta la conversione di California Gold Rush per l'8 bit Commodore, sparì dalla circolazione, non prima di aver chiesto in prestito a Colin la stampante a colori, con la scusa di dover produrre etichette e materiale pubblicitario. Andò anche peggio: suo fratello Frank aveva realizzato per la stessa software house Yahtzee, un gioco di dadi in BASIC che non ricevette un soldo bucato dall'onestissima Anik. E così questa software house, nel solo 1983, spezzò i sogni di due programmatori in erba, depredandoli del lavoro fatto e, già che c'era, di una stampante. Duro il mondo del bedroom coding! Colin decise comunque di riprovarci a testa bassa, presentando California Gold Rush a Dave Lawson di Imagine Software, nella sua sede di Liverpool. Il suo primo lavoro fu una sorta di kit di sviluppo per un accordo stipulato con la Marshall Cavendish: questi avevano in cantiere una rivista di videogiochi e necessitavano di programmi freschi ogni mese. Una richiesta normalmente improponibile, ma lo strumento su cui lavorava Colin avrebbe teoricamente facilitato lo sviluppo di giochi in stile "catena di montaggio". Poi, però, andò tutto in malora. Ora, io non riesco a capire se Colin sia stato effettivamente sfortunato, o se fosse lui a portare jella. Per capire quanto male stessero girando le cose in casa Imagine, dovete poggiare questo numero di TGM e procurarvi Commercial Breaks, un documentario della BBC che ha raggiunto lo stato di oggetto di culto per ogni appassionato di storia del videogioco. Si tratta di un reperto storico di grande importanza, principalmente perché narra "in diretta", o quasi, la caduta di Imagine Software. Nel video, Colin sta lavorando al

La storia di Colin Porch è decisamente più interessante, perché la sua produzione intreccia passato, futuro e quello che sarebbe potuto essere, nemmeno fosse una puntata di Doctor Who



Semplice e giocabile, California Gold Rush era un bel gioco su C64. Peccato solo che non fruttò nulla.

Colin realizzò anche il driver audio per la conversione di Dragon's Lair.

Harvey Smith Showjumper fu un gioco destinato a scontrarsi con la discutibile condotta dello stesso Harvey.

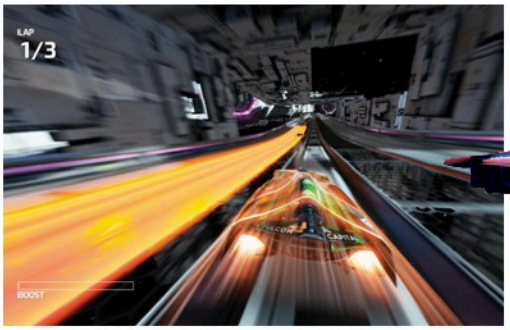
Povero Frank; anche lui, come il fratello, fu vittima di Anik, per la quale realizzò il qui presente Yahtzee.

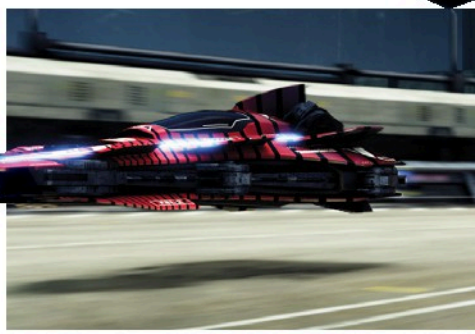
suo secondo progetto commissionato da una software house che aveva smesso di pagargli lo stipendio dopo appena quattro mesi di lavoro. Si tratta di un programma didattico per i più piccoli, dove accoppiare forme e colori, ma il codice sorgente era immagazzinato su un Sage IV, che venne portato via quando gli ufficiali giudiziari bussarono alla porta di Imagine! Sulla caduta della software house ci sarebbe da dedicare una puntata intera della Time Machine, anche solo per parlare degli infami Psyclapse e Bandersnatch: due giochi mai pubblicati, ideati inizialmente come prototipo per un nuovo sistema antipirateria e destinati a collassare sotto l'insopportabile peso dell'hype. Hype generato da un reparto marketing che prometteva i migliori titoli mai usciti per le piattaforme dell'epoca, senza avere nulla di concreto in mano. Colin, però, non si diede per vinto e riuscì a entrare nella prestigiosa Software Projects, spuntandola contro altri aspiranti programmatori (nella maggior parte ex colleghi provenienti dalla scuderia della defunta Imagine), accorsi in seguito a un bando di reclutamento pubblicato su una rivista locale. Il primo titolo fu Harvey Smith Showjumper (1985), una simulazione di equitazione piuttosto divertente comprendente addirittura un editor di percorsi, che rischiò di non vendere nulla in seguito a uno scandalo in cui finì lo stesso Harvey Smith, che aveva ben pensato di avere una relazione extraconiugale in tempo per la pubblicazione del gioco. Le animazioni del cavallo – che sarebbero in seguito state riproposte in Kane di Mastertronic a opera del collega John Darnell – vennero realizzate dalla moglie di Colin, Jane, usando le sequenze fotografiche di Eadweard Muybridge: un espediente gettonatissimo nella storia del videogioco, a cui hanno attinto Jim Sachs per i tornei di Defender of the Crown (1986) e Mike Singleton per Shadowfax (1982), giusto per citarne un paio tra i più celebri. Poi fu la volta di un progetto un attimo più ambizioso, ovvero la conversione di Dragon's Lair per C64 (1986); impossibile da replicare per ovvi motivi, richiese sessioni di brainstorming per scendere a compromessi in maniera dignitosa, unendo sequenze dal taglio arcade ad altre che cercavano di riprodurre le scene viste in sala giochi (la cripta, ad esempio) con i classici input stile laser game. Fu un buon prodotto, almeno per quelli che non si aspettavano una copia perfetta del cartone animato interattivo di Don Bluth su di un 8 bit, realizzato grazie alla collaborazione di Darnell, Steve Birtles e Nicole Baikaloff. Questi avevano il desideratissimo coin-op negli uffici di Software Projects, e organizzavano riunioni dopo qualche partita per capire come rendere al meglio questa o quella sequenza su Commodore 64. Spiccava certamente la routine che caricava in memoria i dati del livello successivo durante la partita, per risparmiare tempo e offrire un'azione priva di interruzioni, ma c'è da dire che il gioco era ricalcato sulla versione per Coleco Adam (1984), senza concedere spazio per livelli creati ex novo dal team di Colin. Cosa che non avvenne invece per Escape from Singe's Castle, dove Colin creò l'ottima sequenza delle rapide iniziali, pur non comparendo assolutamente nei crediti del gioco. Perché? Aspettate il mese prossimo e lo saprete.

Colin creò la sequenza introduttiva di Escape from Singe's Castle, senza apparire nei crediti del gioco. Sapete perché?

FAST RACING NEO

Per qualche strana ragione, dopo indimenticabili momenti di eccellenza videoludica, gli arcade racing futuristici sono caduti in disgrazia, per la disperazione dei tanti appassionati cresciuti sfrecciando tra grattacieli e pennellando curve contro ogni logica gravitazionale. Per fortuna, seppur con timidezza, le cose stanno iniziando a cambiare, con una serie di produzioni interessanti, legate soprattutto al mercato indipendente. La prima lettera d'amore ai capostipiti del genere la scrive Shin'en Multimedia, piccola software house tedesca, con un'esclusiva Wii U che tanto ricorda F-Zero (storica IP Nintendo ferma dal 2004), sgargiante nei colori delle scie cinetiche, irruenta nel gettarci giù per canaloni impressionanti in un vorticare di blur e inclinazioni da panico, ma soprattutto veloce nel modo più puro possibile. In Fast Racing Neo non ci sono armi, non ci sono power up e c'è da preoccuparsi dell'energia della navicella solo in Hero Mode, disponibile una volta sbloccata l'ultima classe di veicoli. Il racing game tedesco è l'esegesi della velocità adrenalinica, laddove l'unica meccanica di gioco di vitale importanza, oltre alla guida, è gestire la doppia fase della propulsione, azzurra o arancione, che va coordinata in base alle strisce colorate sull'asfalto. Per il resto, c'è da correre meglio e più veloce degli avversari, siano essi umani - online o in split screen - o gestiti dalla CPU. Come l'offerta prettamente old school suggerisce, FRN non è un gioco incline agli sconti, per cui preparatevi a guidare davvero come ai vecchi tempi, imparando a memoria le piste tentativo dopo tentativo, imprecazione dopo imprecazione. Il perfezionismo è una questione quasi ontologica per i dev tedeschi, che forse hanno esagerato un pochino nell'essere punitivi con punti di respawn in caso di incidente, anche perché non c'è traccia di nessun effetto elastico. Eppure, nonostante gli spigoli vivi e la filosofia integralista, il lavoro svolto da Shin'en è davvero apprezzabile, anche grazie a una realizzazione tecnica che, nonostante i limiti oggettivi della console, è davvero da applausi soprattutto per il granitico frame rate, inchiodato a 60 fps. La qualità estetica, tra l'altro, non è stata per nulla sacrificata e, al netto di un po' di aliasing e qualche difettuccio marginale, è per lo più di ottimo livello, grazie soprattutto a un track design che unisce sempre bellezza e funzionalità. Ah, dimenticavo: FRN costa solo 14,99€.



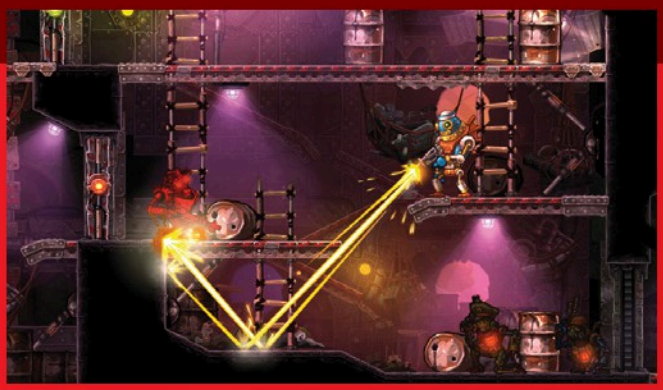


STEAMWORLD HEIST

Il nuovo titolo degli svedesi Image & Form è il secondo gioco ambientato nell'universo vaporoso di Steamworld: dopo le piattaforme di Steamworld Dig, però, è tempo di affrontare una nuova avventura con calma e raziocinio, visto che Steamworld Heist è uno strategico a turni che va a impreziosire la sempre gagliarda line-up digitale del 3DS. Il piatto forte è proprio nel concept, che cala gli stilemi dei tattici alla XCOM in un contesto 2D con visuale laterale, che inizialmente stranisce un po', ma che offre diverse frecce all'arco del level design procedurale del gioco. Sfruttare al meglio gli scenari, pianificare le operazioni con precisione e gestire movimenti e azioni dei personaggi non sono però le uniche variabili che contano in Steamworld Heist, che prova a mettere nelle mani - e nello Stilo - del giocatore quanto più potere possibile, anche in fase di attacco. La mira è, infatti, totalmente manuale e non si regge su alcun sistema di statistiche, analogamente alla customizzazione dei personaggi, che si basa solo sugli effetti speciali di abilità, oggetti e buffi cappelli. Il sistema di gioco non mostra cronici difetti se non una generale ripetitività sulla lunga distanza, mentre si sarebbe potuto fare qualcosa di più sotto il profilo narrativo, che diventa presto solo una scusa per offrire un mero contorno alle nostre scorribande spaziali alla ricerca di acqua a capo del robotico team di Piper Faraday. Bene, invece, il comparto tecnico, impreziosito da un character design notevole e da uno stile generale molto ispirato. Se non siete possessori di 3DS, però, non disperate, visto che nel 2016 SH arriverà più o meno su qualunque dispositivo!

WWE 2K16

L'ultimo arrivato della serie di wrestling di 2K prova a correggere il tiro, dopo un esordio sulle console di ultima generazione non esattamente memorabile. La via scelta da Visual Concepts è, da un lato, quella dell'enciclopedismo, grazie a una quantità massiva di contenuti e modalità che riproducono il carrozzone del wrestling nella sua spettacolare attualità, pur senza farsi mancare nobili spaccati storici. Dall'altro, invece, la genesi del gameplay si rifà sempre ai tecnicismi introdotti l'anno scorso, seppur rivisti, ricalibrati e, in qualche caso, migliorati. Certo, i bei tempi dei giochi di wrestling frenetici e caciaroni è ben lontano, ma in 2K16 si inizia a vedere uno svolgimento del match più credibile che in passato e l'intero sistema di gioco, seppur complesso e non fluidissimo, una volta interiorizzato funziona discretamente. Il rischio è che inizialmente tutto vi sembrerà legnosissimo, ma sulla distanza, specialmente nella modalità Showcase - che ripercorre la carriera di Steve Austin - la sensazione di trovarsi dentro a un vero incontro della WWE sarà bella che vivida. Da applausi l'editor di personaggi, che permette di affrontare la lunga e complicata modalità carriera nei panni di un perfetto clone di Astrotasso o di chiunque altro la vostra torbida fantasia vi suggerisca. Lo scotto da pagare per la mole di roba presente in WWE 2K16 è una lunghezza di caricamenti che se la gioca con quelli del cugino NBA, e una qualità grafica non omogenea, che alterna momenti stupefacenti a modelli a tratti non al passo con i atempi. In ogni caso, però, la missione di ricostruzione da parte di Visual Concepts si può dire (quasi) compiuta.



INSERT COIN – [IL PASSATO BUSSA PER GABRIELE]

Mi sto gustando Broken Age, che è un modo elegante per dire che non ho tempo per giocare e quindi lo faccio quando posso. Per un amante del retrogaming è un'opera perfetta. Contiene il meglio di due epoche: stile, richiami e struttura del periodo passato, ma beneficia di tutti gli aggiornamenti di un'interfaccia più intuitiva e semplice. Come in amore, i piccoli difetti si perdonano o si fa finta di non vederli, soprattutto quando ci perdiamo a leggere tutti i dialoghi e le battute. A tal proposito mi chiedo se Tim Schafer esprima il proprio pensiero attraverso uno dei personaggi quando afferma che la grafica 3D sia stata solo un'operazione commerciale e che in realtà serva a ben poco. Giocando questa avventura, di certo, non se ne sente la mancanza, e molti altri sono i titoli che possono confermare questa tesi. Certo è che se dovessi rinunciare a tutti gli FPS... È vero, però, che il 3D sia stato inserito un po' ovunque, anche inutilmente, o senza dare un reale valore aggiunto al gameplay. Ma a ogni modo ciascun titolo in cui è stato applicato il 3D ha comunque partecipato a sviluppare maggiormente i motori grafici, per poter arrivare a dove siamo oggi. Come sempre c'è spazio per diverse arti e forme, e alla fine chi ne gode siamo noi. La grafica a pastello di Broken Age è irrinunciabile, adorabile e ispirata. Lo stile di Tim si riconosce nelle animazioni (il sobbalzare del capo di alcuni personaggi) o nell'ingenua caratterizzazione degli stessi, condita da una sottile ma diretta ironia verso alcuni aspetti della società (la fede, i questionari, le tradizioni e così via). Non l'ho ancora finito, ma mi sto già chiedendo: "A quando il prossimo titolo, Tim?" (non prima di Psychonauts 2, temo, ndkeiser). Quante volte vi capita di ringraziare un videogame perché vi stimola a ragionare su aspetti che esulano dal gioco stesso? E quando afferma che i videogiochi aumentino l'autostima, voi che ne pensate? Tim ha ragione?

Gabriele Villa

CONTATTI

TGM MAIL: L'indirizzo ufficiale della TGM MAIL è ***posta@thegamesmachine.it*** oppure potete scriverci direttamente da web ***thegamesmachine.it/posta***
TGM BAZAR: ***tinyurl.com/tgmbazar***
SOCIAL: ***facebook.com/thegamesmachine*** - ***twitter.com/thegamesmachine***

BOTTA E RISPOSTA

D Perché Steam è il client migliore? Noi avremmo liquidato questa domanda con una sola parola: "catalogo". Gli utenti del forum di TGM, però, hanno opinioni diverse.

R **Jedi-78** – Al momento utilizzo Steam, Uplay, Origin e Rockstar Games Social Club, dove ho comprato GTAV: download instabile e ha perso la connessione spesso. Dopo diversi problemi, l'ho cancellato. Con Uplay la connessione è stabile e non si perde nulla. C'è il supporto checksum, ma nessun backup. Steam è stabile, c'è possibilità di backup e di restore dei giochi senza problemi, mentre per Origin il backup non è automatico, anche se fattibile. Ecco perché Steam vince su tutti.

R **heXen** – Uplay: stabile ma con l'interfaccia scomoda e a mio modo di vedere non PC friendly. Origin: stabile ma pesante come un mattone. Steam: qualche problema di blocco ogni tanto all'avvio, ma catalogo sterminato e leggero. Battle.net: stabile, bello da navigare ma parco giochi limitatissimo ai soli titoli Blizzard. GoG: permette di farti i backup direttamente dei giochi come gli altri, ma con la differenza che i titoli decompattati partono anche se formatti il PC; se non hai varie piattaforme, non è necessario nemmeno metterlo offline perché il gioco non ha bisogno della piattaforma stessa. Ecco perché GoG vince su tutti.

R **Dadone** - Ragazzi, Steam è dieci anni e passa che è in giro. Se vi ricordate bene, i primi tempi furono tutt'altro che rosei. Diamo tempo al tempo.

R **Azatoth** – Steam: pochi problemi facilmente aggirabili, ma il suo punto di forza è l'enorme parco giochi disponibile. Per me ha tante opzioni inutili, a meno che non v'interessi interagire con altri giocatori. L'interfaccia è dignitosa, ma la skin nera è tristissima. Credo che con i soldi che guadagna, Valve potrebbe pagare un designer bravo. Origin: rispetto a Steam, i titoli EA costano di meno (strano), si comporta bene e migliora costantemente, ma in pratica serve solo per i prodotti di EA. Uplay: senza infamia né lode, utile solo per i giochi Ubisoft. GoG: perfetto per il single player, però mi piacerebbe avere l'aggiornamento automatico dei giochi e una notifica degli sconti sui giochi nella wishlist. Ha meno prodotti di Steam, ma mi stanno simpatici, quindi prendo volentieri i giochi da loro. Impulse: pace all'anima sua, prometteva bene.

R **Zambesi** – Il vantaggio di questi client, in generale, è il prezzo dei giochi, senza confronto con gli scatolati. Le cose che fanno specie sono due: il primo è la rivendita. Non è una questione economica (per i publisher sì) ma come fai a dire di possedere una cosa se poi non puoi regalarla/venderla? Il copyright esiste anche sugli scatolati, e quando li si vende non si vende solo la scatola ma quella copia del gioco. Quando si compra in digital delivery, da una parte si vede il risparmio notevole (che poi meno costa, più si compra – anche in eccesso), dall'altra si ha la sensazione che i soldi siano finiti in un buco nero. Oltre al fatto che dare uno sguardo al passato vedendo degli scatolati nei loro formati ha tutto un altro effetto che un mero elenco di titoli su un monitor. L'altro problema è l'unicità: ci fosse almeno il client definitivo... sulle console almeno la semplicità d'uso è enorme e ci si fa una ragione delle esclusive. Ma su PC cosa vuol dire avere installati Steam, Origin, Uplay, Rockstar quel che è, Desura, GoG, Battle.net e chi più ne ha più ne metta? La concorrenza è positiva? Forse, ma credo che molti utenti spenderebbero due euro in più pur di semplificare la situazione. Meglio darsi al retrogaming, a questo punto! Alla fine, comunque, per tornare in topic, viene da rispondere: Steam. Nonostante i difetti, è imprescindibile, e dubito che nel prossimo futuro le cose possano cambiare molto. Siamo lontani dalla perfezione, ma la libreria è talmente sterminata che è impossibile non trovare qualcosa che piaccia. Questo non vale per gli altri client, e direi che su questo c'è poco da discutere.

Eh, alla fine lì siamo andati a parare: il catalogo. Attendiamo comunque la vostra opinione all'indirizzo **posta@thegamesmachine.it**. Vi aspettiamo!

STEAM È IMPRESCINDIBILE, E LO RIMARRÀ ANCHE PER IL PROSSIMO FUTURO - ZAMBESI

BROKEN AGE

Punti di vista: mostro o no? Senza poilerare... quante volte ci capitano trame così coinvolgenti?

LETTERA DEL MESE

◆ **NOME:** Maurizio "alucard82ita" Boschetto
◆ **Gioco preferito:** Street Fighter (dal secondo al quinto), Baldur's Gate II, Neverwinter Nights, Batman Arkham City
◆ **Bio:** Nintendaro con trascorsi MSX dai cugini, a 13 anni riceve il suo primo PC insieme al N64, e non lo molla più. Ora si intervalla con un 3DS e una Xbox 360. Viene definito un "giocatore di concetto". Pratese di nascita (1982), è ancora alla ricerca di un senso alla sua specializzazione in materie amministrative, dalle tasse alle buste paga, passando per bilanci e magazzini.

DAL BELGIO A PARIGI, PASSANDO PER L'ITALIA, L'IGNORANZA UCCIDE

Amici di TGM,
nel momento in cui scrivo è passato un mese dalla strage di Parigi, e neanche ventiquattro ore dopo il ministro Jambon (del Belgio, ché i terroristi sono partiti da lì) ha annunciato una nota che riguardava l'uso da parte dei colpevoli delle chat dei VG – nella fattispecie quella del PlayStation Network – per mandare molte comunicazioni relative all'organizzazione di una delle notti più buie in Europa da un ventennio a questa parte. Già mi aspettavo il classico fuoco di fila della stampa nostrana, pronta in questi casi a dare il peggio di sé, oltre a costringerci, almeno per dovere di cronaca, a trasmissioni tipo Announo e la "droga dello streaming"... Invece nulla, o almeno poco risalto nei giorni immediatamente successivi. Qualcuno dirà che è un bene, non fosse che mi tornano alla mente le parole messe nero su bianco dal Keiser sul backstage del n. 322, proprio relative alla bruttissima puntata di approfondimento del programma spin-off di Santoro & C.: "Chi l'ha preparata, i suoi autori e i giornalisti che ci hanno lavorato, non hanno la minima conoscenza del mondo dei videogiochi e in ogni caso non gli interessa trattare l'argomento in maniera intelligente". L'ultima frase è forse la parte più emblematica che segnala il vero problema che chiunque in questo mondo – dall'appassionato, come sono io, al programmatore – si trova ad affrontare: l'ignoranza, diffusa a più livelli. Chiunque, in questo settore, o chi abbia una mentalità un poco aperta verso di esso, la percepisce in tutte le discussioni sul suolo italico, dalle considerazioni sul fatto che siano "giochini" in termini dispregiativi, alla vendita dei titoli violenti, passando ovviamente per le accuse di sessismo. Tutte cose sulle quali gli stessi giocatori avrebbero tante cose da dire, da proporre, e su cui lavorare, ma evidentemente quelli che detengono questi strumenti di informazione preferiscono scrivere editoriali e colonne ricercate e intelligenti senza però preoccuparsi di essere concreti e, soprattutto, di cercare l'opinione di chi conosce l'ambiente meglio di loro. E sarà così almeno fino a che non verrà dimostrato con numeri importanti che con i VG si fanno i dindi, si fanno posti di lavoro, ricerca e sviluppo, come lo si fa nelle automobili o nel resto dell'elettronica di consumo. E purtroppo lo dico nonostante i numerosi speciali che avete dedicato, in particolare nella Indie Zone, agli eventi della Milan Games Week 2015, che hanno visto una presenza italiana non indifferente. Se devo riassumere, quindi, l'unica vera minaccia al nostro modo di vivere (formula amatissima dai leader mondiali in questi tempi) non è il terrorismo, o almeno non solo quello, ma ciò da cui nasce e che poi alimenta ogni suo passo: l'ignoranza, "nel senso che ignora" (cit.).
Maurizio "alucard82ita" Boschetto

R *Eh già, non solo è questione di ignoranza o di mancata ricerca di una verità, ma spasmodico bisogno di attenzioni, di clic, di successo perpetrato attraverso un ignobile sensazionalismo. Le masse sono pilotabili e governabili, soprattutto quando vai a stimolarle nella pancia, in quelle emozioni che si sono radicate dentro di loro, giuste o sbagliate che siano. Per troppi occidentali è più semplice guardare alla strage di Parigi piuttosto che a quelle che avvengono ogni giorno sul pianeta. Ma queste sono le pagine per un certo tipo di riflessioni? Non so, voglio però rimanere sulla tua osservazione, amico dal nick per me molto importante (ho rifinito da pochi mesi Symphony of the Night, sempre meraviglioso). La verità è che quella che tu chiami ignoranza, e che io chiamo "pochezza", non cambieranno mai. Non possiamo aspettare che qualche giornalista di Announo sia ispirato a fare ciò che è giusto e andare controcorrente annoiando il pubblico con una dissertazione intelligente. No, siamo noi i primi a dover ragionare su tali argomenti, proprio su queste pagine, con lettere come la tua che danno spazio a tali argomenti, facendoci capire il vostro/nostro interesse verso tali osservazioni. Vogliamo parlare delle possibili applicazioni didattiche dei videogiochi? O del fatto che la Nasa stia utilizzando PlayStation VR per manovrare dei robot?*
Gabriele Villa

R *Beh, se il tuo nick è importante per Gabriele, lo è pure per me che SotN l'ho giocato e rigiocato e non mi ha mai stancato. Ma, aldilà di questo, una precisazione in partenza: la storia della chat della PS4 per gli attentati è una bufala. Non è stata trovata alcuna effettiva correlazione tra la chat vocale del PSN e gli attentatori. Detto questo, passiamo alle cose serie: il problema della superficialità dei media mainstream salta sempre fuori, come le monete false. Secondo me è legato, come ha già detto Gabriele, al fatto che non vi è interesse ad approfondire in modo corretto l'argomento (un approfondimento serio non fa ascolti e senza ascolti non si incassa dalla pubblicità). Tutto questo fa sembrare che noi ce la "cantiamo e suoniamo da soli". Triste ma vero.. E cosa possiamo fare? Sinceramente non lo so. È da quando avevo dieci anni che sento ogni genere di discussione sui videogiochi, e ognuna è demolibile con un minimo di logica. Ma la logica, in questi casi, serve a poco per non dire a nulla, perché c'è bisogno del nemico identificabile, riconoscibile; che sia un ammasso di poligoni e texture, o sia un figuro con un mitra che spara sulla folla.*
$Albert

R *Mi viene da pensare che noi giocatori consapevoli si possa fare la differenza, in qualche modo. Che in occasioni quali il pranzo di Natale o la pausa caffè in ufficio si possa trasmettere al prossimo la maturità raggiunta dal medium, senza però farlo con le fette di salame sugli occhi. Perché se da Announo mi aspetto superficialità e "click-baiting", da mia suocera o dal collega cinquantenne non posso comunque pretendere un feedback che tenga conto dei tanti ragionamenti che abbiamo fatto qui. E anche il nostro parere, spesso, si dimentica dei titoli à la Dead or Alive ventordici: Capezzolo Edition, o delle tante porcherie immesse sul mercato solo perché schiere di tredicenni sono pronti all'acquisto compulsivo da day one, grazie portafoglio gonfio del papi. Da qui a fare del videogame un capro espiatorio per la qualsiasi, ovviamente, ce ne passa. Io penso che sia solo una questione di tempo: un domani, io, te e gli amici del Collettivo siederemo su quelle sedie che, dall'alto, decidono quali contenuti veicolare e come farlo, sempre che l'età pensionabile non salga ancora... In quel momento, e solo allora, saremo davvero responsabili di cosa accadrà. Il mio dubbio, però, è che una volta arrivati là, noi si scelga la strada della "superficialità e del click-baiting" (autocit.), perché il dio denaro lo impone. Vedremo, anche se spero davvero di sbagliarmi.*
il Cinese

PLAGUE INC.
Mai sognato di essere un virus mortale per sterminare gli esseri umani? Questo gioco merita (Android e iOS).

LA VERA MINACCIA AL NOSTRO MODO DI VIVERE NON È IL TERRORISMO, MA L'IGNORANZA
ALUCARD82ITA

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

IL DOLORE FANTASMA DELL'ULTIMO MGS È STATO FIN TROPPO REALE: COS'È SUCCESSO?

Scrivere un post mortem su MGSV: The Phantom Pain è un'impresa tanto complessa quanto triste, perché significa fare i conti con un tramonto che ha concluso una saga quasi trentennale in maniera confusa e dibattuta. Quando si scrive un pezzo come questo, tra l'altro, l'approccio più corretto sarebbe quello impersonale, cercando l'obiettività a tutti i costi. Ma queste due pagine, incastonate in una delle riviste di videogiochi più blasonate dell'editoria mondiale, sono pensate appositamente per offrire un punto di vista strettamente personale, come per altro si può facilmente intuire dal titolo della rubrica. Al netto di queste premesse, e chi mi segue lo sa, tenterò comunque la strada dell'analisi imparziale per quello che, ahi noi, è uno dei videogiochi con lo sviluppo più travagliato che il medium ricordi.

SONS OF METACRITIC

Appassionato della Metal Gear Saga fin da quando fu pubblicato il primo capitolo "Solid", ho sempre avuto una forte coscienza di come questa IP di Konami e Hideo Kojima fosse una delle poche a rinnovarsi a ogni uscita, senza mai fare un passo indietro, offrendo un prodotto moderno e forte, anche se non sempre ugualmente coraggioso come il picco raggiunto nel 2002 grazie a Sons of Liberty (e mi ci vorrebbero altre due pagine per affrontarne la carica innovativa e ancora largamente incompresa). Bissare quanto fatto dal secondo capitolo della serie era probabilmente l'obiettivo di The Phantom Pain, per il quale ho però giudizi in costante contrasto, per quanto alla fine prevalgano sempre quelli tendenti al negativo. Negatività che tuttavia è introvabile in quasi ogni recensione del gioco, visto che qualsivoglia sito, rivista e critico ne hanno elogiato l'assoluta perfezione di gameplay e profondità narrativa. Eppure, per quanto mi riguarda, potrebbe essersi trattato di uno dei più grandi fuochi di paglia (emotivi) di sempre. Konami ha costretto i recensori a provare il titolo a porte chiuse per un massimo di quaranta ore, limitandone molto la libertà di esplorazione e l'approfondimento. Considerato che per portare a termine la prima run possono essere necessarie anche un centinaio di ore, capirete bene che con questa mossa il publisher ha impedito, de facto, l'emersione del reale problema di quest'opera così prestigiosamente firmata: la sua incompletezza e ridondanza. Se The Phantom Pain rimane uno dei migliori stealth di sempre, uno dei titoli narrativamente più evoluti della nostra storia, al contempo è anche uno dei più gravi e catastrofici buchi nell'acqua del mercato moderno, considerati gli obiettivi che si era prefissato come opera, e le aspettative che i giocatori avevano maturato nei suoi confronti. Prima, però, di criticare la campagna marketing e l'atteggiamento di Konami durante l'intera lavorazione del titolo, è bene ricordare quale sia l'elemento che ha fatto di Metal Gear una saga dalla fanbase tra le più allargate di sempre: la narrativa.

CUTSCENE EATER

Comprendere i Metal Gear Solid non è impresa facile. Hideo Kojima ha sempre rispettato il medium al punto tale da spingersi oltre ogni barriera imposta dalla sceneggiatura, portando la saga ad avere una cronologia che da un certo punto di vista è perfetta come il giro di un orologio, ma dall'altro permette digressioni ed evasioni che la mettono in dubbio o ne inficiano addirittura l'esistenza (e ancora si torna su Sons of Liberty). La narrativa di The Phantom Pain si muove all'interno di questo elastico: voci, leggende, mistificazioni e fantasie vengono messe dinanzi alla fredda realtà, fino allo sfondamento della quarta parete, quando il game designer nipponico calca ancora di più la mano, portando il giocatore a capire di essere lui stesso l'artefice della fortuna della serie. Quest'ultimo, infatti, scopre di aver controllato una persona qualunque; un medico senza una connotazione o abilità peculiari, che parimenti a un fan della serie ha preso atto del suo compito diventando egli stesso leggenda. Seguendo questa linea interpretativa, supportata anche dalla presenza di una vera e propria console MSX nelle scene finali, che ricorda allo spettatore il passo successivo a quegli eventi (ossia il Metal Gear del 1987), si può evincere che Kojima abbia voluto esplicitare che se la serie è diventata quella che è, il merito è di ciascun giocatore che, controller alla mano, ha permesso l'esistenza di ogni sua singola iterazione. In altre parole: noi siamo il protagonista, e viceversa. MGSV, quindi, si configurerebbe come un nuovo Sons of Liberty, che però ne inverte completamente la morale, visto che un tempo l'inaspettato protagonista, Raiden, gettava con enfasi una targhetta con sopra il nostro nome proprio per sottolineare la sua volontà di essere un personaggio autonomo e non un burattino nelle nostre mani. Ora: per quanto geniale, questo messaggio si inserisce in un finale privo di qualunque crescendo emotivo, in una missione casuale e piuttosto astratta, quasi come la rivelazione che porta. Ma perché è successo tutto questo?

MGSV POTREBBE ESSERE DI UNO DEI PIÙ GRANDI FUOCHI DI PAGLIA (EMOTIVI) DI SEMPRE

Questo screenshot non è presente nel gioco, e nemmeno nei contenuti tagliati: è un VFX post-prodotto.

Un'altra scena assente nel prodotto finito e pubblicizzata compulsivamente per veicolare quello che avrebbe dovuto essere The Phantom Pain.

LA VERSIONE COMMERCIALIZZATA NON È NEMMENO L'OMBRA DI QUELLA PUBBLICIZZATA NEGLI ULTIMI QUATTRO ANNI

ZEROES STORIES

Tagliata da Konami durante lo sviluppo a causa di terribili disguidi e calunnie interne, di cui probabilmente non conosceremo mai la verità, la versione commercializzata non è nemmeno l'ombra di quella che è stata pubblicizzata negli ultimi quattro anni: il "missing link" della saga, la realizzazione di quell'Outer Heaven che nella realtà dei fatti non trova alcuna controparte nel gioco. Sarebbe dovuta essere l'assoluta e spietata vendetta di un uomo che ha perso la ragione e acquisito il desiderio di distruggere il mondo. Ma non è andata così, anche perché noi non siamo neppure quell'uomo, e per quanto tutto questo venga già introdotto in MGS: Peace Walker, TPP era stato promosso come il titolo definitivo; cosa per altro resa manifesta addirittura dai trailer pubblicati, che presentavano quasi ogni singola cutscene, tra le quali alcune ritoccate e impreziosite dai VFX per renderle diverse da quelle del prodotto a scaffale. Nella realtà dei fatti, quest'ultimo è stato deturpato di contenuto, risultando terribilmente incompleto, al di là di qualsiasi taglio che possa considerarsi ragionevole al termine di un processo di sviluppo conclusosi frettolosamente. La linea narrativa viene tagliata prima del suo completamento d'insieme, e pare che manchi un intero terzo di gioco (fonte: anonimi data miner). Insomma: ci troviamo di fronte a un prodotto che trova riscatto solo nel suo gameplay; gameplay che molti (come ho già detto) hanno definito stellare e perfetto. Eppure...

C'EST LA V

La saga, dal punto di vista delle mere meccaniche, ha avuto un suo picco in MGS3: Snake Eater. Questo quinto capitolo canonico è stato l'unico capace di migliorarne in modo esponenziale ogni componente. Giocare a The Phantom Pain è una costante gioia esplorativa, perché ogni input funziona, ogni azione ha una reale conseguenza e le scelte possibili sono così aperte, intuitive, divertenti e numerose da non svilirsi a vicenda. Anzi: competono efficacemente con la vastità dei Grand Theft Auto. Ogni istante è utile alla prosecuzione; il tempo permette di sviluppare risorse che servono a migliorare il proprio equipaggiamento, che serve a migliorare le risorse recuperabili, che servono a sviluppare la base, che serve a sbloccare nuove aree e così via. Tutto gira intorno a un sistema che invita attivamente a non essere aggressivi, e premia enormemente il giocatore che rapisce e non uccide i soldati nemici. Il sistema è costruito incredibilmente ad arte, soffrendo solo della lentezza di spostamento fra una missione e l'altra (spesso si sforano i tre minuti) e l'esagerato peso (emotivo ed etico) delle audiocassette nel gioco, probabile "scappatoia" finale dovuta ai tagli durante lo sviluppo. Lo shock è che di punto in bianco tutto finisce, tutto si interrompe, catapultandoci in un videogioco che ha un prologo titolato e non un epilogo; che dopo la missione introduttiva presenta un "Capitolo 1" e successivamente un "Capitolo secondo"; che senza alcuna motivazione logica ripropone missioni già completate in precedenza, con difficoltà e opzioni diverse senza che queste siano modificabili come in passato. Coronano il quadro un'infinità di quest secondarie insopportabilmente monotone, che tendono a essere, nella quasi totalità: vai da A a B, quindi elimina/rapisci C e D. Tutto ciò crea un loop di "decollo, atterraggio, menù, ripeti" che non lascia neppure spazio a quella fantasia creativa che un gameplay studiato così ad arte faceva presagire, come fosse mancato letteralmente il tempo di concluderne il contenuto. Mi chiedo perché si sia dovuti arrivare a questo punto, e cosa sia passato nella mente della dirigenza di Konami per buttare tutto alle ortiche anzitempo. Dopo trentanni ci saremmo meritati un capitolo conclusivo degno di questo lignaggio... e invece ci siamo ritrovati con un "dolore fantasma" che di fantasma ha soltanto il nome: un peccato imperdonabile.

IL NUOVO FORUM DI TGM ASPETTA SOLO TE

WWW.THEGAMESMACHINE.IT

SPOILER, SPOILER EVERYWHERE!

DEL PERCHÉ LA GENTE CHE NON SI FA MAI GLI AFFARACCI SUOI DEVE PASSARE IL RESTO DELLA SUA VITA TRA PIANTO E STRIDORE DI DENTI.

Che la mamma degli imbecilli sia sempre incinta non è una novità. Questo, tuttavia, non mi impedisce di provare ogni volta una sensazione di stupore quando i suoi figli decidono di mostrare al mondo quanto la loro madre sia donna di facili costumi. Internet, negli ultimi anni, è purtroppo diventato terreno fertile per questi abomini della natura umana, che trovano divertente spoilerare in lungo e in largo le cose importanti di film e videogiochi (e non solo, ndkeiser). Con l'uscita di Guerre Stellari: Il Risveglio della Forza questo fenomeno ha assunto contorni talmente grotteschi da costringere perfino un Facebook-addicted come il buon Claudio Todeschini ad assentarsi totalmente da qualsiasi social, per evitare di trovarsi per sbaglio di fronte a spoiler inopportuni. Peggio è andata al nostro Marietto Baccigalupi, cui è stato svelato uno dei twist più importanti del film attraverso una banale chat di Steam: roba da prendere i forconi e andare a farsi vendetta da soli, ché la giustizia italiana non prevede al momento alcun risarcimento per danno morale causato da spoiler brutale.
Il caso de Il Risveglio della Forza è solo la punta di un iceberg molto più grosso, che galleggia nelle fredde acque di internet ormai da troppo tempo, senza che si possa fare poi molto per scioglierlo. L'estrema libertà concessa dal mezzo ha dato da un lato voce a gente che ha davvero qualcosa da dire, ma dall'altro aria alla bocca di molti microcefali, i quali non perdono l'occasione di inondare la rete di qualsivoglia porcheria, dai già citati spoiler a bufale un tanto al chilo, cui altri pecoroni fanno affidamento per sostenere battaglie ideologiche basate sul nulla. Viene davvero da chiedersi se davvero ci troviamo in uno stato di crisi economica, contando quanta gente ha tempo da perdere nel sfogare le proprie frustrazioni su internet, anziché cercarsi un lavoro o vivere serenamente la propria esistenza, senza necessariamente tentare di rovinare con ogni mezzo quella degli altri. Il film, in quanto opera passiva, è una forma di intrattenimento facilmente spoilerabile, ma non è che ai videogiochi vada molto meglio. Per il lavoro che faccio ho la possibilità di godermi almeno una parte dei titoli in uscita prima del resto del mondo e tutto d'un fiato; tuttavia, quelli che voglio giocare per diletto preferisco centellinarli ed esplorarli meticolosamente, con tempi dettati dalla necessità (e dalla voglia) di passare anche del tempo con la mia famiglia o con gli amici di sempre. Questo crea un grosso "spoiler affair", visto che ad esempio ho finito The Last of Us sei mesi dopo l'uscita, mentre l'ETA per i titoli di coda di Fallout 4 è tristemente posizionato a fine 2016. Capisco bene che si tratti di un mio problema, ma a questo punto occorrerebbe fissare quale sia il limite temporale per cui è considerato spoiler il discutere pubblicamente di un avvenimento particolare all'interno di opere come film, libri o videogiochi. Io, personalmente, cerco di evitare qualsiasi tipo di spoiler anche su cose molto vecchie, perché non vedo il motivo di rovinare (anche solo parzialmente) l'esperienza a chi non ha mai fruito di quel contenuto. Voglio dire... che necessità c'è di chiacchierare su Facebook della fine della saga di Harry Potter, anche se sono passati otto anni dalla pubblicazione de I Doni della Morte? Internet è pieno di luoghi di discussione al di fuori dei social, come forum o siti dedicati ai più disparati argomenti, laddove confrontarsi in piena libertà con chi ha sicuramente goduto del nostro stesso contenuto. Ergo, perché mettersi volontariamente nelle condizioni di farsi odiare da qualcuno? L'unica risposta che mi viene in mente è che ci siano persone che provano piacere nel sentirsi detestate, ma si tratta di uno stato d'animo talmente lontano dal mio modo di essere che fatico a prendere seriamente in considerazione questa ipotesi. Altre idee?

LA GIUSTIZIA ITALIANA NON PREVEDE AL MOMENTO ALCUN RISARCIMENTO PER DANNO MORALE CAUSATO DA SPOILER BRUTALE

IL PROSSIMO NUMERO
SARÀ IN EDICOLA A FINE GENNAIO!

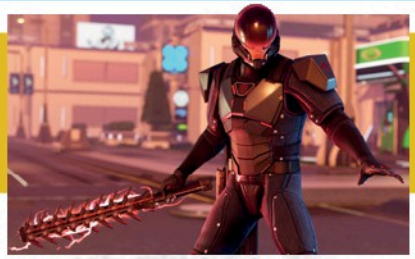
RISE OF THE TOMB RAIDER

La nuova avventura di Lara Croft arriva finalmente su PC!

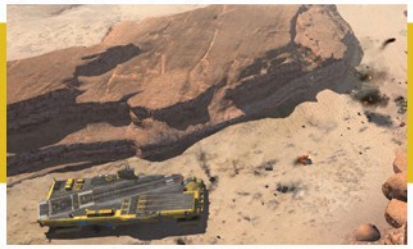
E TROVI ANCHE:

DYING LIGHT THE FOLLOWING

XCOM 2



HOMEWORLD DESERTS OF KHARAK



THE GAMES machine

www.thegamesmachine.it
Febbraio 2016 - Mensile – 5,90 euro

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Realizzazione Editoriale
Aktia S.r.l. - www.aktia.it
+39 02 320621066

Pubblicità:
adv@thegamesmachine.it
+39 335 6629577

Abbonamenti:
si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure scrivi a:
abbonamenti@thegamesmachine.it: puoi abbonarti via fax al 02.700537672, per telefono 02.320621066 dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle ore 18.00. Il costo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia. Da telefono cellulare il costo dipende dal piano tariffario in uso.

Arretrati - si acquistano online all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/arretrati

Per informazioni o richieste:
arretrati@thegamesmachine.it

Stampa:
Arti Grafiche Boccia S.p.A.- Salerno

Sprea S.p.A.
Socio Unico - direzione e coordinamento di
Sprea Holding S.p.A.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione
Stampa e Multimedia S.r.l.
20134 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, S/NA
ISSN: 1129-2326

Copyright Aktia S.r.l
Aktia S.r.l. è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Aktia S.r.l. (di seguito anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via Mecenate 76/20B.
La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore di Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali ad Aktia varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) ad Aktia deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Aktia per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non di Aktia), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

ESET SMART SECURITY
MIGLIORE DEL TEST ALTROCONSUMO
SUI PRODOTTI ANTIVIRUS

ENJOY SAFER TECHNOLOGY™ eset

LA TUA LINEA DI DIFESA
SU INTERNET

PROVALO GRATIS
PER 30 GIORNI
www.eset.it

ESET Mobile Security
Proteggi **gratuitamente** il tuo cellulare e il tuo tablet Android

- Antivirus
- Antispyware
- Anti-Phishing
- Personal Firewall
- Antispam
- Parental Control
- Social Media Scanner
- Protezione exploit
- Advanced Memory Scanner
- Protezione vulnerabilità

resident evil™

ORIGINS COLLECTION

Resident Evil resident evil zero

INSIEME PER LA PRIMA VOLTA

DISPONIBILE DAL 22.1.2016

18™
www.pegi.info

©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
©2016 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

CAPCOM®